Tot.144

亚洲游戏展2005现场直击·坂口博信三款X360大作公布

游戏机实用技术

TV GAME



本期赠品
双面精美大卡片 猪笼城寨别册
Gamehalo VCD

攻略透解

火影忍者 究极的英雄3
木之叶大乱斗攻略

王国之心II
迪士尼世界冒险全书

最终幻想IV ADVANCE
攻略研究一"期"呵成!

深渊传说
十年的感动在此集结!

特快专递
潜龙谍影3生存

研究中心
如龙
银河游侠

新年最强游戏阵容 强势登场

特别企划
警钟为谁而鸣?
——游戏玩家防灾避险指南

2006.2A 定价:RMB 9.8
ISSN 1008-0600



Gamehalo
九款新作影像 分裂细胞 双重特工/拳击之夜3 -地狱犬的挽歌- 最终幻想VII……
热门游戏评点 波斯王子3 王者无双 银河游侠
王国之心II 神秘影像

千千阕歌听不完



i308



3GB硬盘存储空间

内置约3GB移动硬盘，你的随身音乐硬盘，可存储约1000[1]首音乐文件。



滚轮式导航键JOG KEY

播放音乐易如反掌，拥有JOG KEY，成为自己的DJ。



数字功放提供卓越音响效果

领略国际专业音效，音乐动力，源源不断。

- 媒体播放器/双扬声器
- 支持蓝牙立体声耳机[2]
- 130万像素数码相机
- QVGA分辨率26万色TFT彩屏
- 支持Trans Flash扩展存储卡[3]
- 文档浏览器
- Windows Mobile™操作系统

1 可存储1000首歌曲是基于每首歌曲约3MB大小的假设。 2 蓝牙是Bluetooth SIG,Inc的注册商标。蓝牙无线技术需要设备支持。蓝牙设备间的互用性取决于设备的兼容性。蓝牙耳机为可选配件，供货说明请向代理商咨询。 3 Trans Flash扩展存储卡为可选配件，需另行购买。

三星 Anycall

SAMSUNG Anycall FUN Club 三星乐园
www.samsungmobile.com.cn

MITs
三星移动智能终端

SAMSUNG

三星电子株式会社GSM i308移动电话中国指定代理：北京派普科技集团有限公司 电话：010-85237798 三星电子客服热线：800-810-5858 或 010-64751880 进网许可证号：02-5827-051598 图片仅供参考，产品外观以实物为准。三星电子保留对产品外观及技术规格加以改进和改变的权利，恕不另行通知。三星电子推荐使用三星原厂配件。欢购请洽：北京市百利丰通讯器材有限责任公司 电话：010-66002323 详情敬请登陆：www.samsungmobile.com.cn www.samsung.com.cn 三星、Anycall为三星电子株式会社之注册商标 ©2005 Samsung Electronics Inc.版权所有。

Microsoft, Outlook, Internet Explorer, MSN, ActiveSync, Windows Mobile, Windows Media and the Windows logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or in other countries.



2005年大盘点

游戏年鉴超过250个 · 细数年度新闻大事 · 揭晓2005各大奖项

特企/特稿/小说全面上架

勇者成功学提纲/《波斯王子》系列回顾
古埃及诸神与传说/展望2006/《深渊传说》剧情小说……

当月大作一网打尽

《前线任务5》《死或生4》……

· 精彩影像收录 ·

新春合刊 DVD

UCG史上最大规模格斗比赛

十六位剑士搏杀《灵魂能力III》

热血最强二次方 生化4 + 忍龙黑之章……

游戏机实用技术 TV GAME

总第144期 TV GAME半月刊
2006年2月A

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

2A
COVER STAFF
封面用图:王国之心 II
设计总监／封面设计:Jason



CONTENTS Part 1



游戏类型说明

本刊内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏	PUZ	益智类游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏	RAC	赛车游戏
AVG	冒险游戏	RPG	角色扮演游戏
A・AVG	动作+冒险游戏	RTS	即时战略游戏
ETC	其他类游戏	SLG	模拟／战略游戏
FPS	第一人称视点射击游戏	S・RPG	战略角色扮演类游戏
FTG	格斗游戏	SPG	运动游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏	STG	射击游戏
MUG	音乐游戏	TAB	桌面游戏

机种说明

本刊内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

ARC	ARCADE，街机	PS	PlayStation，SCE公司出品
FC	FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品	PS2	PlayStation 2，SCE公司出品
GBA	GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品	PS3	PlayStation 3，SCE公司出品
IDS	iQue DS,神游科技有限公司出品	PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台	SFC	SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品
N-Gage	N-Gage，Nokia公司出品	SS	SEGA SATURN，SEGA公司出品
N64	NINTENDO64，Nintendo公司出品	WSC	WONDER SWAN COLOR，Bandai公司出品
NGC	NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品	Xbox	Xbox，Microsoft公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品	X360	Xbox 360，Microsoft公司出品

世界传说 换装迷宫3 ①	Namco ②	③ RPG
⑤ テイルズ オブ ザ ワールド なりきりダンジョン3	2005年1月6日 ⑥	日版 ⑦
1人 ⑧	自带记忆功能 ⑨	⑩ 128M / ⑪ 4800日元
无对应周边 ⑫		⑬ 推荐玩家年龄：全年龄

GBA ④

信息条说明

本刊将内文中所介绍的各款游戏的基本情况都集中在信息条中，信息条的说明如下：

1.游戏译名 2.发行公司/开发公司 3.游戏类型，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售时间 7.发售地区 8.游戏人数 9.记忆要求 10.卡带容量，此项只对应GBA游戏 11.售价 12.对应的额外周边/备注信息 13.推荐玩家年龄

游戏机实用技术 TV GAME

CONTENTS
Part 2

投稿须知

1.文责自负—投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2.独家授权—对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
主办：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市歇家庄邮局99号信箱
邮政编码：730000
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
E-mail：ucg@ucg.com.cn
发行总代理：北京鑫孔雀期刊发行有限责任公司
广告代理：北京三立传媒广告有限公司
广告许可证：甘工商广字:6200004000011
广告邮箱：ad@ucg.com.cn
制版：深圳市新牛视觉电脑设计有限公司
印刷：北京华联印刷有限公司
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2006年2月1日
定价：人民币9.80元

游戏索引

本期内文中所出现的游戏按汉语拼音排序如下

收藏者：

收藏日期：

游戏光环 Gamehal 本期光盘内容

小提示：杂志内文中有 游戏光环 Gamehal 标志的游戏，即可在本期VCD中找到相应的游戏影像！



游戏立方

每期固定栏目

Vol.13 《火影忍者 究极的英雄3》原创动画完整收录 Game Video Magazine

游戏光环DVD

赠送高档DVD收藏盒

潜龙谍影3 生存 爆笑剧场
16段官方恶搞影像完整收录

波斯王子 时之三部曲
时之砂/武者之心/王者无双
为你讲述时间的故事

光荣杀手锏!
《真·三国无双》PS3概念影像公开!
《王国之心II》CG欣赏

VR战士5/铁拳5暗之复苏
全角色图鉴

人气少女偶像中川翔子
献唱《拜角玫瑰XX》主题曲

特别企划 给我一台X360 我可以撬起地球
从纽约到东京再到伦敦，X360全球首发直击

游戏平面广告欣赏
厌食足·新年新号

为你网罗近期热门游戏
劲作特搜队 X360游戏集锦
用DVD体验真正的次世代游戏
真·三国无双4 SP/使命召唤2/哥谭赛车计划3
NBA LIVE 06/山脊赛车6/凯密欧/完美女煞星
银河游侠/深渊传说/王国之心II/MGS3生存

交叉评论总动员
波斯王子 王者无双

截稿前紧急追加
《死或生4》霞之结局动画

游戏影音杂志 游戏光环系列DVD 第十三辑
定价：12元
ISBN 7-88488-443-7



潜龙谍影3 爆笑剧场 **完整收录**

《火影忍者 究极的英雄3》
原创动画完整收录

NARUTO ナルト

1月上旬全国上市

XBOX 360 **给我一台X360 我可以撬起地球** **特别企划**
从纽约到东京再到伦敦，X360全球首发直击

劲作特搜队
为你网罗近期热门游戏
X360游戏集锦
用DVD体验真正的次世代游戏

VR战士5/铁拳5暗之复苏
全角色图鉴

波斯王子 时之三部曲
时之砂/武者之心/王者无双
波斯王子 时之三部曲
时之砂 武者之心 王者无双
为你讲述时间的故事

聖誕24-27/12會展

亞洲遊戲展暨數碼娛樂展

2004是香港经济转运的一年，楼市强劲反弹、恒生指数创历史新高、失业率开始回落，这股经济复苏的势头从2005年开始大力拉动游戏及数码娱乐市场的蓬勃发展。香港在游戏及娱乐市场方面一直走在国际前列，对于全球娱乐业潮流有着极其敏感的嗅觉。这样的大环境使得香港成为举办大型专业游戏展会的理想场所，作为东南亚规模最大的游戏展会，“亚洲游戏展”(Asia Game Show，AGS)举办至今的四年时间里呈现出极强的发展态势。为了吸引更多的观众并提升自身影响力，今年的主办方哲基博览特选择圣诞



▲中环坐落着一株35米高的巨大圣诞树。

之际在湾仔的香港会展中心召开了“第四届亚洲游戏展暨亚洲数码娱乐展2005”，本刊记者受邀对本届展会进行了采访报道。

亚洲游戏展2005 特别报道



文 星夜

>淹没在AGS中的香港圣诞节<

根据Phoenix Marketing International的市场调查报告显示，



亚洲13～17岁游戏玩家每月在游戏上的平均消费为34美元，比欧美玩家高一倍，亚洲的游戏市场有着无穷的潜力。在香港共有超过200家数码娱乐公司从事游戏研发和动画后期制作，2004年的营业额增长率高达16%。另一方面，香港在数码娱乐方面一直在全球有着重要地位。今年的AGS联合“亚洲数码娱乐展”，以“数码娱乐全接触”为主题，致力于为业界提供更大型的综合平台。从6月就开始展开一连串宣传攻势，总共投入了500万港币作为宣传费用，覆盖电视、电台、地铁、巴士、杂志、户外广告等各种媒体。记者刚刚抵达尖沙嘴地铁站，就已经感受到AGS的庞大势力——全港的地铁站几乎已完全淹没在AGS广告的海洋之中！本届AGS的举办时间为12月24日～27日，因而成为圣诞期间全港玩家的第一盛事。AGS租用了香港会展中心的一号展厅，展览面积为8.8万平方英尺，现场共有500多个展位。虽然比起E3和TGS等国际盛会还有一定差距，不过对于一个人口只有600多万的城市，这样的规模已经非常可观。



▶圣诞期间，这幅海报在香港随处可见。

>古巨基演绎银河战士<

去年AGS的形象大使是陈慧琳，今年则是古巨基。古巨基之前在演唱会上以但丁的造型出现引起不小的轰动，并因为对游戏的喜爱而推出了新专辑《最终幻想》。在接受记者采访时，古巨基更是坦言“可以不谈恋爱，但不能不玩游戏”。邀古巨基当本届AGS形象大使实在是再合适不过。12月24日中午12点，AGS会场的特设舞台开始播放为此次展会特别制作的MV《明星》。这个MV的制作费用高达50万，从筹备到后期制作用了四个多月时间，使用了大量电脑特技，并且穿插了很多来自《银河游侠》的动画，整体感觉十分精美。

随后古巨基在一群“星战”士兵和“光剑”美女的随同下来到会场，虽然没有以海报中的“银河战士”装束亮相，但古巨基的一身紫色装束仍然酷劲十足，衣服的胸口处赫然有个PS的标志，显然是在为SCEH作宣传。随后进行的“Talkman交友圣诞派对”却没有应用《Talkman》的多国语言对话功能，而是邀请了中日韩美“四大美女”用各国的招牌食物向基仔喂食。

由于PSP在香港的销售形式非常火爆，本届AGS的开幕仪式与去年一样几乎是完全围绕PSP。而古巨基的FANS团也大有喧宾夺主之嫌，整个活动自始至终都弥漫在女歌迷“古巨基，基仔”的尖叫声中。



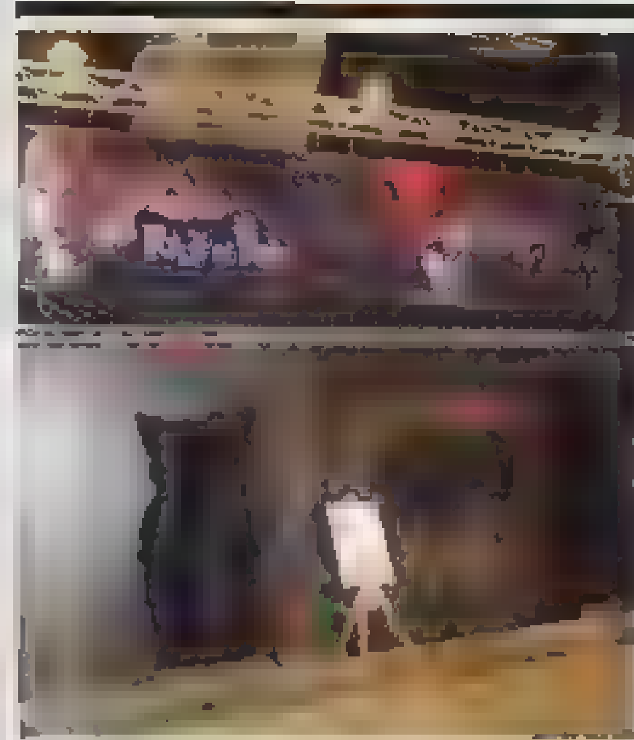
■SCE亚洲事业部长安田哲彦将PSP超值包送给了古巨基。





▲《明星》MV的制作非常精美。

>SCEH的私家展会?<



▲"公主岛"旁边就是恐怖游戏体验屋，屋外还有一个小窗口让观众窥视里面的状况。



▲开拓女性玩家市场是本届展会的又一个亮点，据调查香港的消费数码产品市场有70%的消费权掌握在女性手中，这个特设的"公主岛"只有女性观众才能进入，当然记者可以通行无阻。



■PS3剧院内部严禁拍照，其配置与TGS一样，使用了最尖端的影音设备，视听效果绝对震撼。

可以毫不夸张地说，没有SCEH就没有AGS。虽然索尼在全球各综合游戏展会上一直都是数一数二的出展单位，不过绝对没有AGS这么夸张。今年的AGS电视游戏厂商只有SCEH和Bandai两家，而Bandai展出的基本上只有玩具。SCEH加上索尼香港分公司占据了整个会展超过一半的展出面积。由于此前不久微软方面宣布香港和台湾版X360将于2006年3月2日发售，记者曾预计可能会在现场看到港版X360，岂料不止没有X360的影子，微软压根就没有参展。在香港已经营了8年多的SCEH比起微软有着绝对的本地化优势。

索尼展台大致可以分为体验区、PS3剧院和活动区，展出重点与TGS基本相同。PS3剧院的人气最高，好在记者无需排队。体验区展出的游戏多数都是已发售的作品，没有多少新鲜的东西。SCEH力捧的仍是《银河游侠》，该作的海报绝对是全场最大、最显眼的海报。SCEH还有一个销售区，根据官方发布的数据，首日卖出的PSP就有1000多台，营业额达到了300多万港币，比去年增长了30%。其中现场提供的50部陶瓷白限定版PSP在45分钟内就销售告罄。PSP游戏的焦点除了《Talkman》外，最受关注的就是《头文字D》和之前在TGS上大获好评的《Loco Roco》，主办方邀请了陈冠希率领着美少女们体验《头文字D》，并且举办了"LOCOROCO打机皇后争霸战"，邀请了2R、邓颖芝等参赛。





▲《银河游侠》是本界AGS的RPG亮点。

◀《Talkman》有一个专门的隔音体验间。





■陈冠希率领众MM体验《头文字D》。

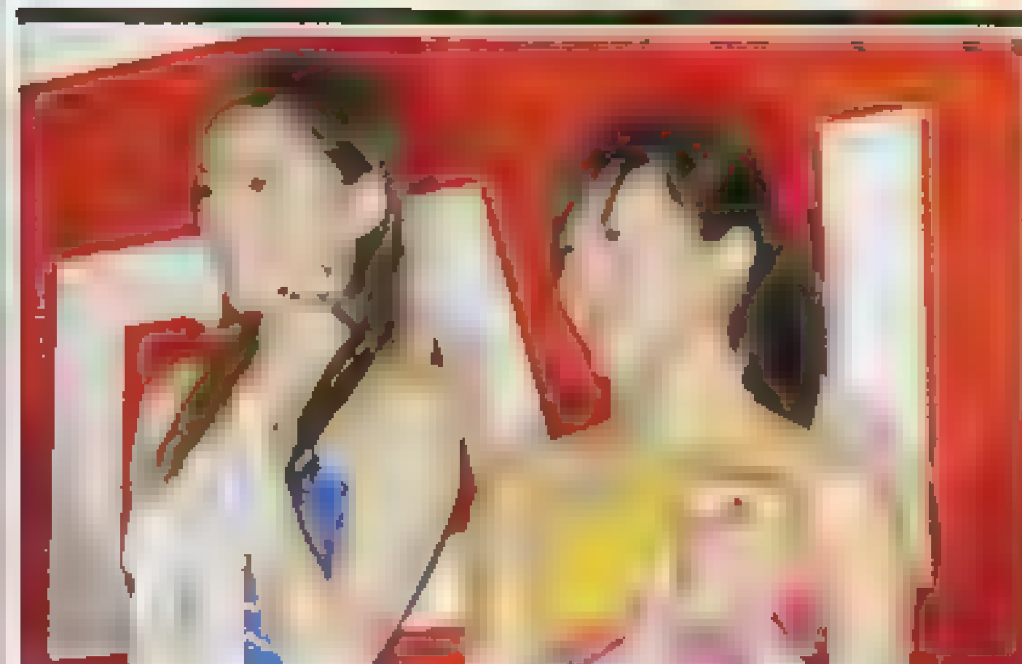


■杨丞琳参加了"Cosplayer 2005周年大赏"。



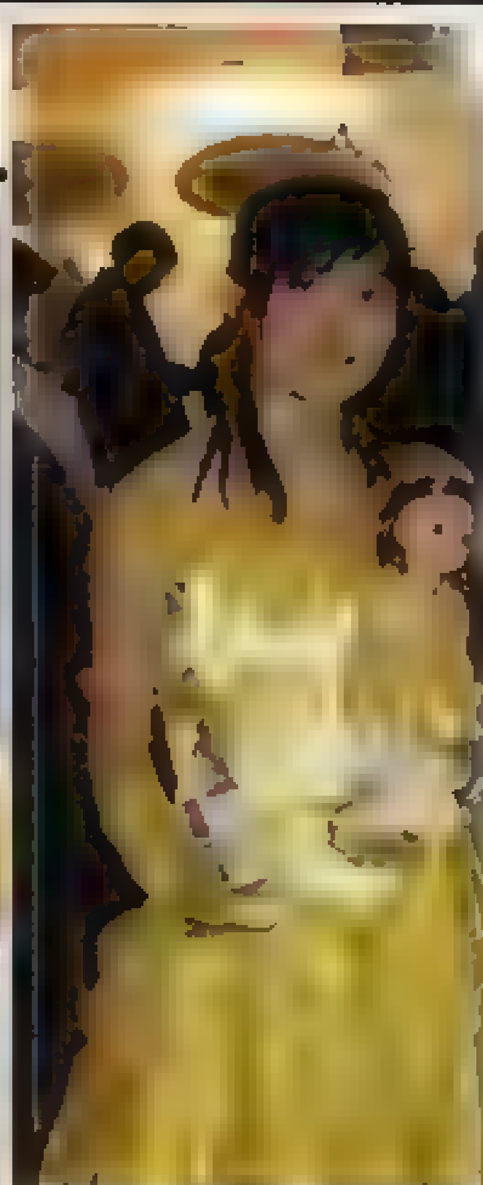
■郑中基出席了某网络游戏的宣传活动。

>霓裳倩影<

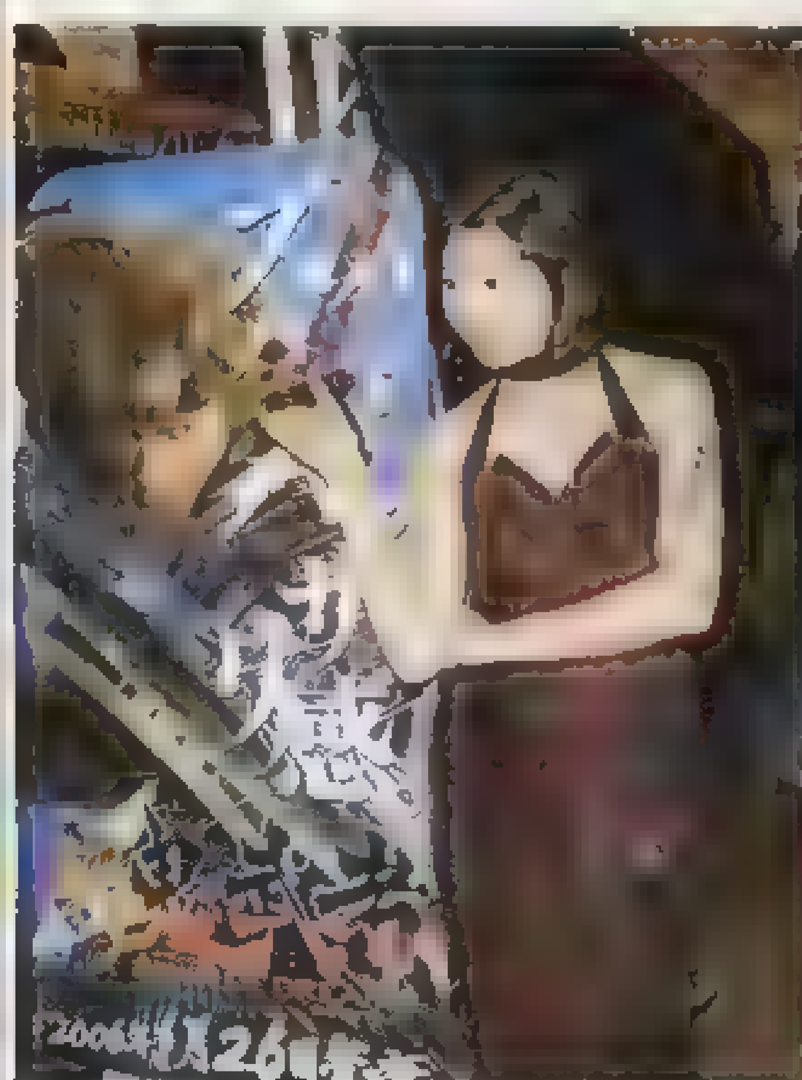


▲Bandai的Showgirl笑容亲切可爱，引得围在台下拍照的记者将通道都堵住了。





▼这群一身白衣的PSP Girl是全场的焦点。



▲Capcom虽然没有正式出展，不过在PS2试玩区仍然可以看到Ada的Cosplayer。



▲Cosplayer团体永远是各种游戏展的靓丽风景线。

"我最喜爱游戏大赏2005"

展会的第二天举办了"我最喜爱游戏大赏2005"，该奖由玩家投票评选而出，另外还有《FAM通PS2》、《Game Watch》、《Game Station》等12家媒体的编辑和记者组成专业评审团评选的"专业评判大赏"。

类型	我最喜爱大赏	专业评判大赏
RPG	最终幻想X-2	最终幻想X-2
SLG	第3次超级机器人大战α	第3次超级机器人大战α
ACT	真·三国无双4 猛将传	真·三国无双4 猛将传
STG	机动战士高达SEED 连合对扎夫特	机动战士高达SEED 连合对扎夫特
SPG	胜利十一人9	胜利十一人9
AVG	哈利·波特与阿兹卡班的囚徒	零～刺青之声
RAC	GT赛车4	GT赛车4
男主角	里昂（《生化危机4》）	里昂（《生化危机4》）
女主角	娜欧（《玛奇》）	艾达（《生化危机4》）

根据哲基博览提供的数据，本届AGS的首日入场人次就有7万，开办四日的总入场人次达到28万，当然这其中包含很多单人多次入场的情况，不过这毕竟只是单个城市级别的展会，如此盛况确实非常令人惊讶。不过AGS也有很多不足之处，其当务之急就是要吸引微软、任天堂以及各知名游戏公司参展，毕竟单靠索尼一家的号召力还不足以满足所有玩家的需求。

游戏情报站

栏目主持 星夜

GAME NEWS STATION

坂口博信再出大手笔！AQ Interactive三款X360大作震撼公布

特报 集结业界精英，《灵弹魔女》、《吸血鬼之雨》、《祈求》等X360新作公布

今年10月，前世嘉社长中山隼雄联合Calva、Artoon、Feelplus等3家公司组建了AQ Interactive，并由前世嘉研发部长石井洋儿担任社长。AQ的全称是"Artistic Quality"，意思是要创造出高品质的艺术品般的游戏，同时也有"永久"的意思。不过这家公司成立后仅公布了X360的《俄罗斯方块大师》、《通信对战麻雀 斗龙门》以及PSP的《实录鬼嫁日记》等小制作的游戏。12月20日，蓄势已久的AQ Interactive终于爆发出耀眼光芒，一口气公布了三款X360大作，并宣布也将会为PS3和"革命"开发游戏。

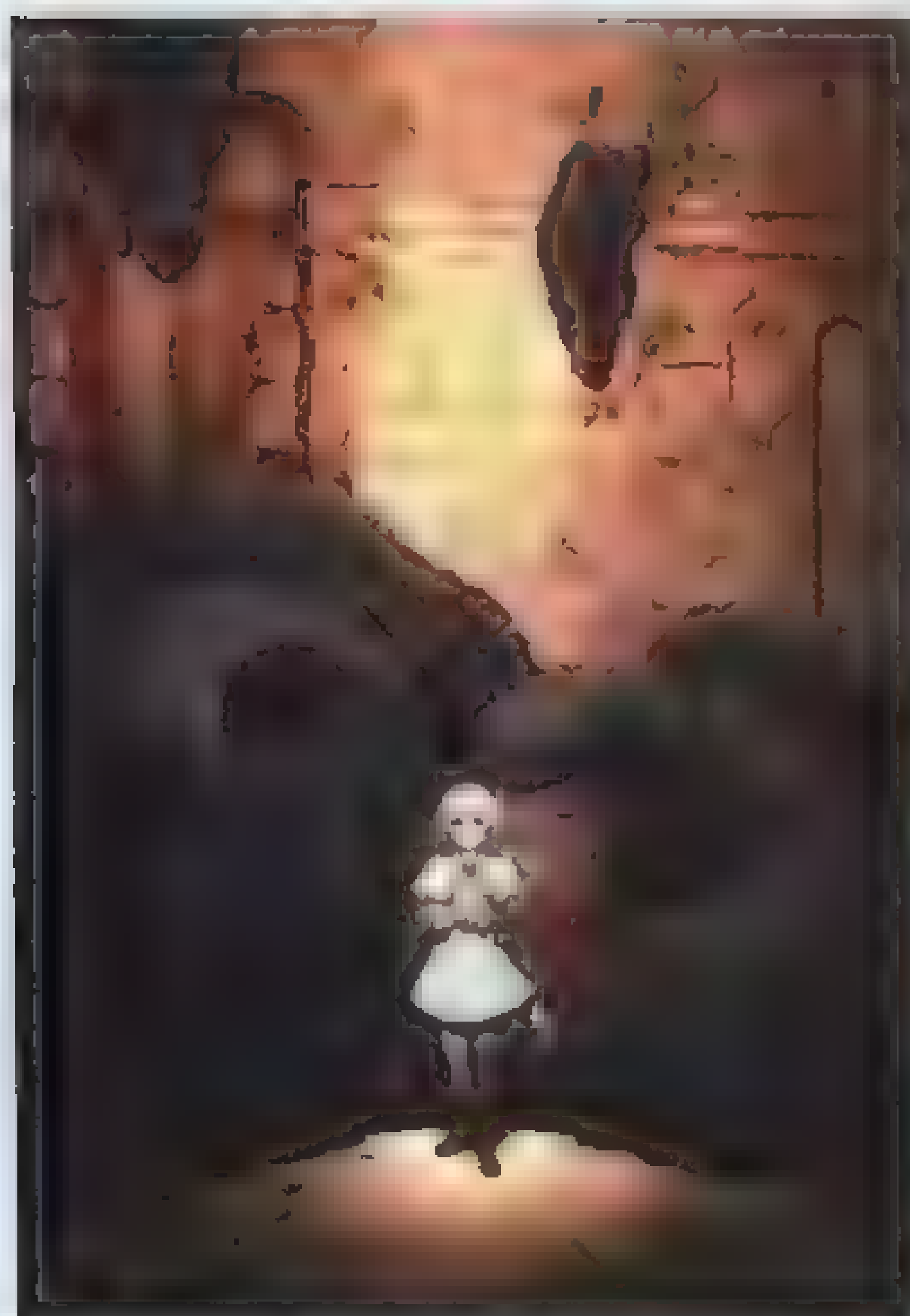


■坂口博信十亿日元打造巨人世界

X360在日本最坚决的支持者当数坂口博信，而作为AQ的股东之一，坂口博信自然也会为该公司制作游戏。继《蓝龙》和《失落的奥德赛》之后，他的第三款X360大作如今也正式公开。动作RPG新作《祈求》(Cry On)的制作预算高达10亿日元，其开发商是曾经制作了《龙背上的骑兵》的Cavia公司，本作的人设也是该作的藤坂公彦。本作融合了《最终幻想》和《龙背上的骑兵》的制作班底，植松伸夫制作音乐，岩崎拓矢担任副制作人。

《祈求》的主题是"泪"，代表着主角莎莉悲伤、高兴、感动的各种情感波动。游戏采用了卡通渲染技术，体现了藤坂公彦的原画风格，故而称为"藤坂着色法"。游戏发生在一个人类与土之巨人共存的世界中，战争使土之巨人苏醒，世界陷入混乱。故事讲述了莎莉与陪伴在身边的小巨人波古鲁的冒险旅程。

CRY ON

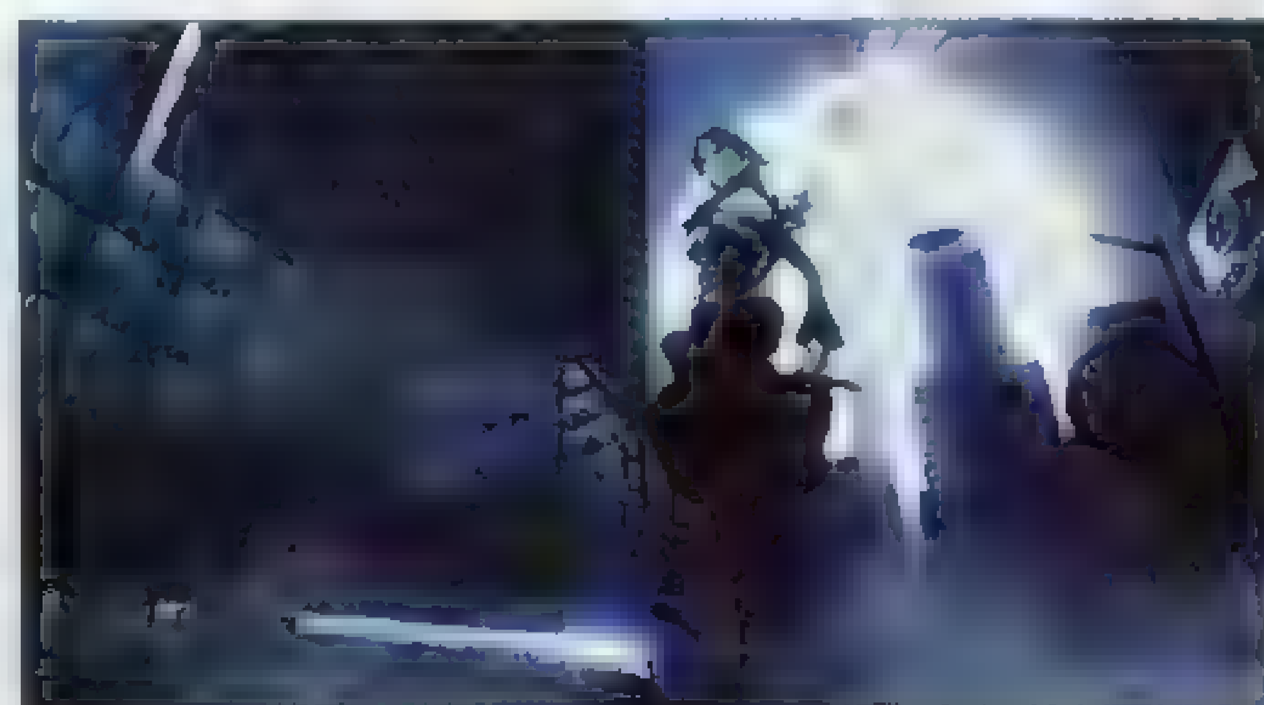


▲坂口博信表示，坂藤公彦的画能够表达出表面寂寞而内心坚强的感觉。

■《灵弹魔女》春季降临



除了《祈求》外，Cavia同时开发的另一款X360游戏叫做《灵弹魔女》(Bullet Witch)。本作由高桥彻担任制作人，监制为岳洋一。目前本作的完成度为55%，预计将于2006年春季发售。



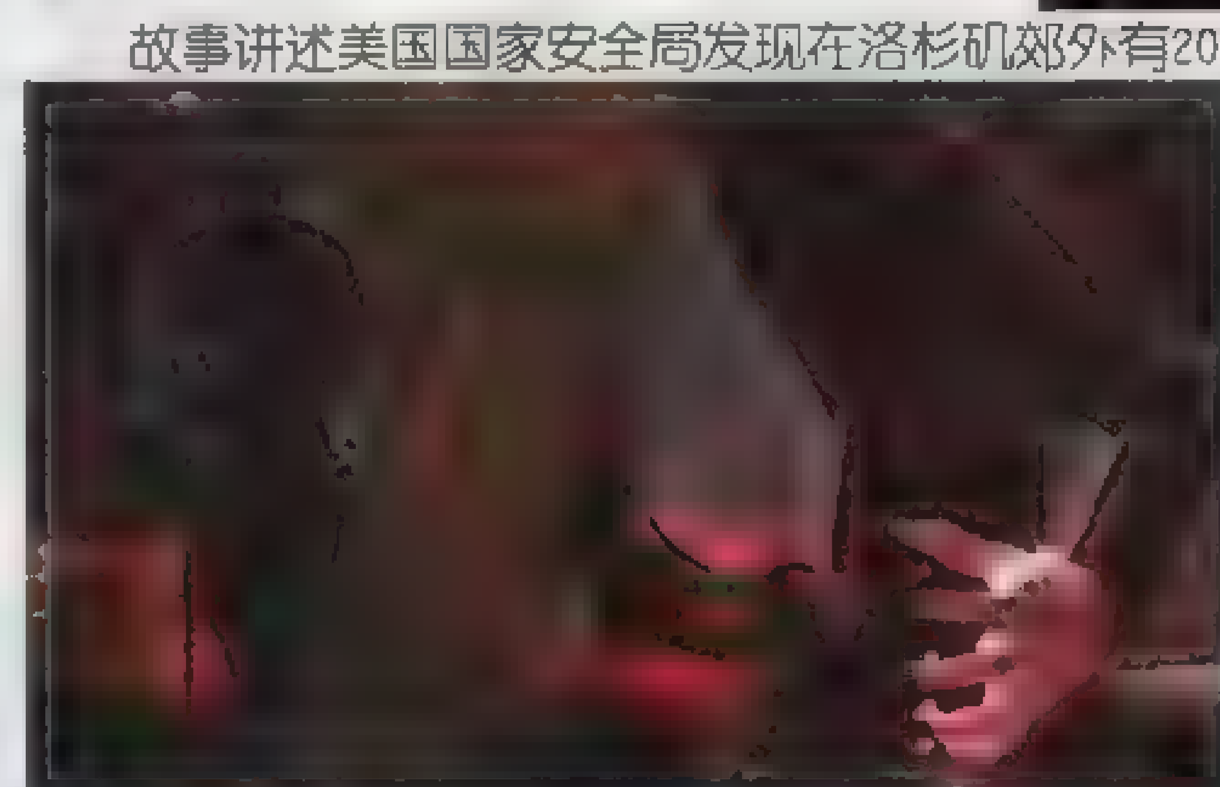
《灵弹魔女》是一款动作冒险游戏，故事发生在2013年，由于恶魔的复苏而引起的各种灾难使得全世界的人口只剩下不到10亿。在这样一个即将迎来灭亡危机的时刻，魔女艾莉西娅出现在世人面前。本作融合了写实与奇幻风格，玩家不仅可以用造型奇特的巨枪战斗，还可以使用有着强大威力的魔法。借助X360的性能，玩家将会看到可以将战车卷到空中的龙卷风、让到处成为火海的陨石雨等。游戏中还有在高楼群中肆虐的300多米高的龙型恶魔。

■PS3/X360新作《吸血鬼之雨》



最后一款游戏是由正在开发《蓝龙》的Artoon公司开发的《吸血鬼之雨》(Vampire's Rain)。本作的制作人是大岛直人，将会在PS3和X360两个平台上推出，发售时间为2006年冬季。

故事讲述美国国家安全局发现在洛杉矶郊外有200多只拥有强大能力的吸血鬼，于是派出四名特种部队精英将其消灭。经过百年来的抗争经历，人类发现雨能够让吸血鬼的反应能力降低，于是选择在雨夜展开灭鬼行动。玩家可以用各种高科技武器与吸血鬼战斗。本作最大的特点就是利用X360的强大性能表现"雨中战"。



■跨平台战略全面展开

虽然明显倾向于X360平台，AQ Interactive同时也将会照顾到其他游戏平台。目前正在制作中的还有一款PS2的女性向漫画改编游戏，PSP游戏除了有《实录鬼嫁日记》外，还有一款原创RPG，NDS有一款教育娱乐软件和一款冒险游戏。PS3还有一款3D游戏大作，而"革命"的游戏将会是一款根据漫画改编的作品以及一款原创动作游戏。

微软游戏部大整合成立四大部门

事件 微软E&D部规模扩大，成立四大业务部门









12月中旬，微软宣布其Xbox业务所属的“娱乐及设备”(E&D)部门将会进行大规模改组。整个微软公司于今年9月进行了重组，整合为三大事业部门，分别为Jeff Raikes率领的商业部、Kevin Johnson与Jim Allchin率领的平台制品及服务部，以及Robbie Bach率领的娱乐及设备部。而这次娱乐及设备部的改组则是将其分为四大业务部门，分别负责娱乐内容、游戏、移动设备与周边设备四大部分。改组后四大部门的负责人分别是：

Bryan Lee：现任Xbox部门副总裁兼首席财务官，今后将会率领数码影像、音乐、电视节目等事业。IPTV的业务配合也将由其担当。

Peter Moore：现任Xbox全球市场部副总裁，将会成为新设立的互动娱乐部门的首脑，除了Xbox业务外，也将负责Windows的相关游戏，并对Windows Vista的发行提供支持。

Pieter Knook：继续统括手机及嵌入式设备部门。

Tom Gibbons：继续统筹鼠标键盘等周边产品的生产及销售。

至于X360开发及设计的灵魂人物J Allard将会负责新成立的“游戏娱乐体验及设计”部门，这是超越四大部门之外的独立部门，可以更为自由地调用微软的资源用于游戏软硬件开发，可见微软对于X360业务的高度重视。

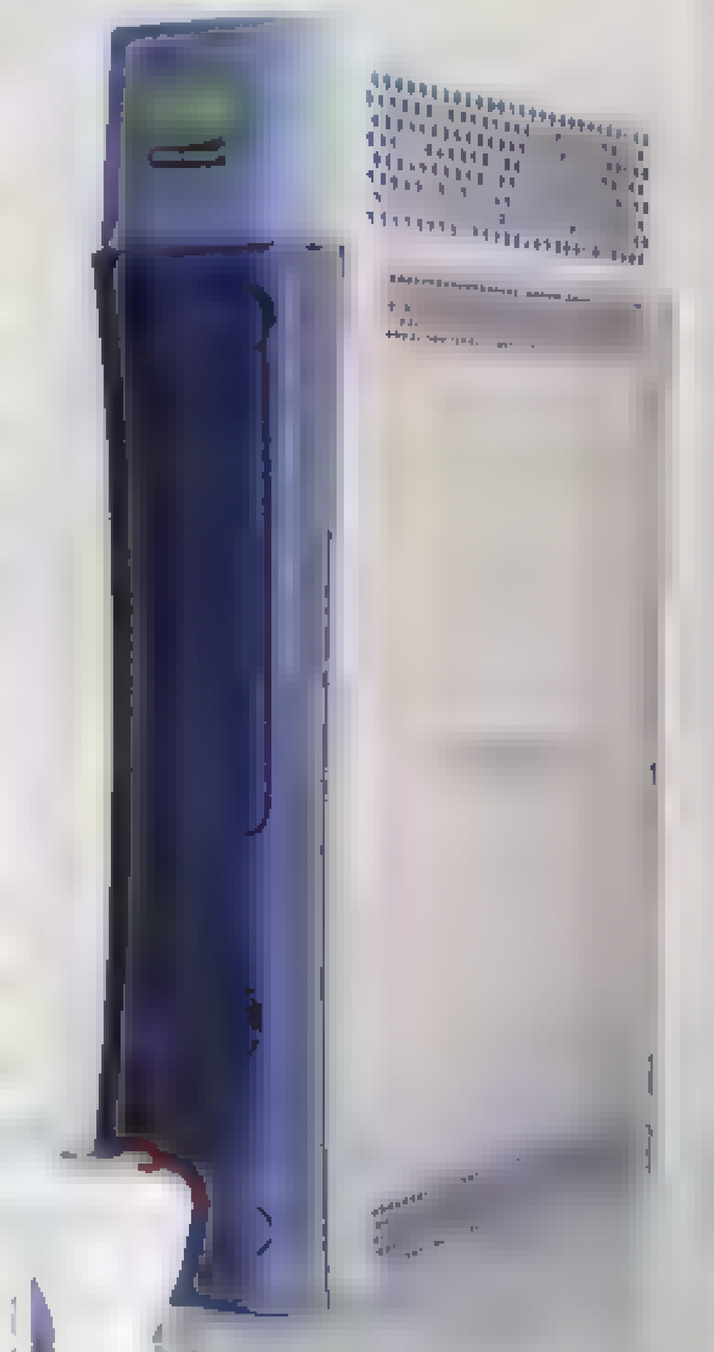
X360难逃魔爪，盗版疑云笼罩

事件 黑客组织宣称即将推出X360改机芯片

盗版问题永远是主机厂商的心腹之患，在X360发售之前，微软方面就表示已经做好出现盗版游戏的心理准备，而随后X360开发机被盗事件更是为X360游戏的盗版敲响了警钟。最近国外有一个叫做P Coder的黑客组织宣称其已经破解了X360的DVD文件系统，并公布了某工具的源代码，借此可以导出X360的DVD文件。PI小组表示，目前该工具只能用以浏览X360的文件系统结构，还无法破解其加密措施，不过X360的文件系统结构与Xbox基本相同，而其加密技术也不是太难突破。该小组还放话说希望此次破解能够为其他黑客提供便利，使其继续迎接下一步挑战。

微软的产品一直是各种黑客组织们的主攻方向，X360如此高人气的产品自然也是众矢之的。在PI小组的声明之后没几天，又有一个黑客组织表示，他们将会在几周内发布X360的Mod改机芯片，通过该芯片可以彻底破解X360的加密措施，使其顺利运行盗版游戏。该组织表示，使用他们研制的改机芯片可以实现X360的全部功能，而X360的盗版游戏可能将会在2006年2月～3月期间销售。

X360的加密技术破解目前已经成为黑客圈群起而攻的课题，而微软方面自然不会袖手旁观。在黑客们的声明发布之后不久，微软也发表声明说他们已经在硬件和软件方面进行了改进，确保X360远离盗版。微软的发言人称，之前Xbox在加密技术上暴露出来的缺陷已经让他们获得了宝贵经验，X360的加密技术是十分完善的。

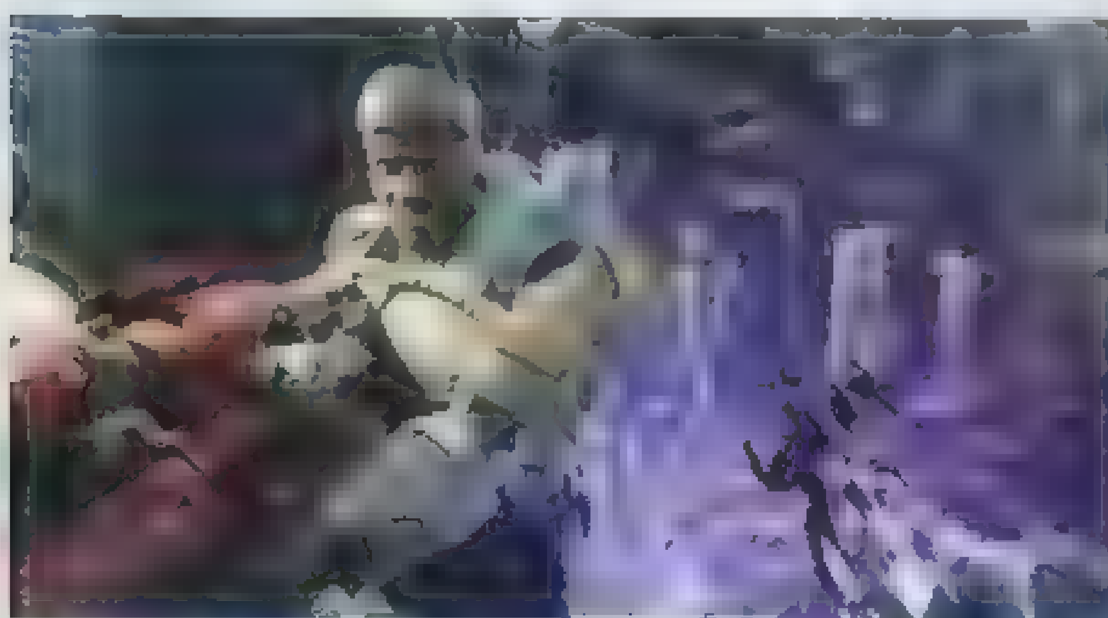


▲之前X360开发机被窃事件引起了微软的高度紧张。

新闻超级

《虚幻竞技场2007》PS3首发

Epic Games与SCE日前宣布，《虚幻竞技场2007》将会是PS3的首发游戏之一。今年的E3展前发布会上，Epic曾经演示了一个未公开名字的游戏DEMO，而这款具有惊人画面效果的游戏据称就是《虚幻竞技场2007》。



《任天狗》获大奖



日本文化厅日前公布了第九届“文化厅媒体艺术奖”，其中娱乐部门优秀奖由《任天狗》夺得，这是任天堂第四年获奖。今年入围的12款游戏中，有5款来自任天堂。

X360与手机互通



微软日前宣布为Xbox LIVE设计了一项新功能，用户可以通过Xbox LIVE将信息发送到手机上，就像一些即时通讯软件的手机绑定功能一样。

X360概念车

日本知名汽车厂商尼桑日前公开了一款X360的概念车。该车是尼桑北美分公司设计的运动型跑车，其设计灵感来自于摩托车。该车有6档手动变速箱和越野用大尺寸车胎，其车体喷漆色彩艳丽，而最特别的就是该车驾舱内配备了X360。该车将于2006年1月9日在北美国际车展上首次亮相。



Xbox LIVE钻石卡



微软日前宣布将会推出Xbox LIVE的钻石级会员服务。之前微软曾在新加坡和瑞典尝试了钻石会员服务，获得了极高好评，因而决定进行大规模推广。Xbox LIVE用户在申请成为钻石会员后不仅有更多的网络商店折扣优惠，更可以享受到特约商店、餐厅等合作商家的消费折扣。

《三国志6》中文版

台湾KOEI日前宣布将于2006年1月12日在台湾推出繁体中文版PSP《三国志6》。本作移植自PS版，并针对PSP的特点采用宽屏幕设计，加入了宽屏幕的片头与结局动画，玩家可以用自创的武将与任何势力缔结血缘关系，游戏中还加入了最多8人的无线网络联机功能。



口袋妖怪致癌因子

纽约的斯隆－凯特林纪念癌症中心(MSKCC)最近发表了一篇论文，文中将某种致癌遗传因子命名为“POKEMON”，从而引起了任天堂方面强烈抗议。这种致癌遗传因子的全名为“POK erythroid myeloid ontogenic”，简称“POKEMON”。任天堂旗下的Pokemon USA认为这将会损坏到《口袋妖怪》系列产品的形象，因此要求MSKCC更改其名称。随后该论文的作者接受了任天堂的要求，现已将该因子更名为“Zbtb7”。

革命兼容世嘉游戏

美国任天堂市场部副总裁Reggie Fils-Aime日前在接受媒体采访时表示，“革命”不仅会向下兼容任天堂自家的经典游戏，还将可能支持世嘉MD等主机的游戏。任天堂目前正在与世嘉商讨版权事宜。

《真·三国无双》合集



KOE 日前宣布将会以上下两卷的方式推出《真·三国无双》的系列合集，其中上卷将于2006年1月1日发售，售价为10290日元。该游戏套装共包含5款游戏，分别为系列的1～3作以及2和3的《猛将传》，其中还赠送了收录最强能力、全道具全满的最强记录资料碟。

PS3的CES展出计划

索尼日前宣布将会在2006年1月5日上午8:30的消费电子展开幕式上有神秘举动。据业界的广泛猜测，索尼CEO Howard Stringer可能会在CES的基调演讲中公开PS3的进一步消息，甚至很可能会有实际游戏画面展出。

《王国之心2》破百万

Square Enix宣布，12月22日在日本发售的《王国之心2》只用了3天时间出货量就达到了100万套。目前该系列的累计出货量已经突破了700万套。

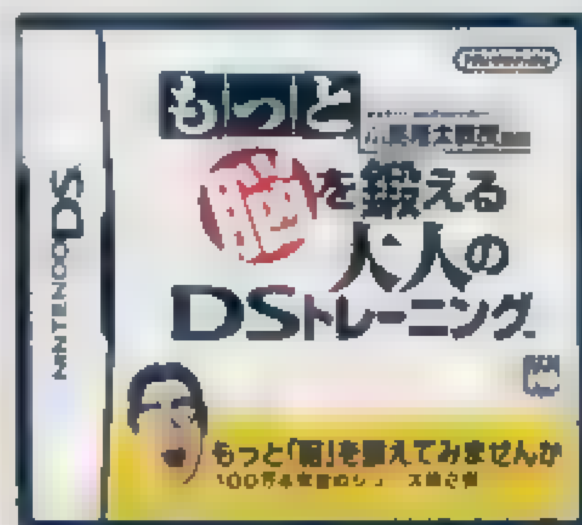
NDS"触摸世纪"创销售奇迹

特报 NDS日本销量突破500万，多款百万大作诞生


▲《更锻炼大脑的DS训练》邀请了人气女星松岛菜菜子出演电视广告。

12月26日，任天堂在东京召开了新闻发布会，公开了"Touch! Generations"的系列最新作，并宣布NDS在日本的销量已经突破500万台！成为日本有史以来最早突破500万台销量的游戏机。

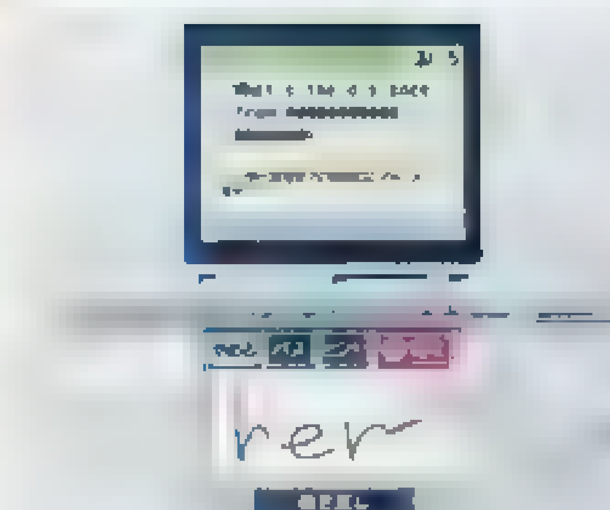
NDS是今年圣诞商季日本的最大赢家，12月份仅在日本的销量就超过了100万台，将PS2和PSP远远抛在身后。任天堂社长岩田聪表示，NDS获得成功的主要原因在于其轻松有趣的游戏方式开拓了大批全新玩家，目前NDS中有很多玩家都是女性或年长者。根据任天堂发布的数据，NDS目前在日本的销量已经达到了544万台，达成这样的销售成绩只用了一年时间。而此前的GBA和PS2分别用了14个月和17个月才突破了500万台的销售成绩。

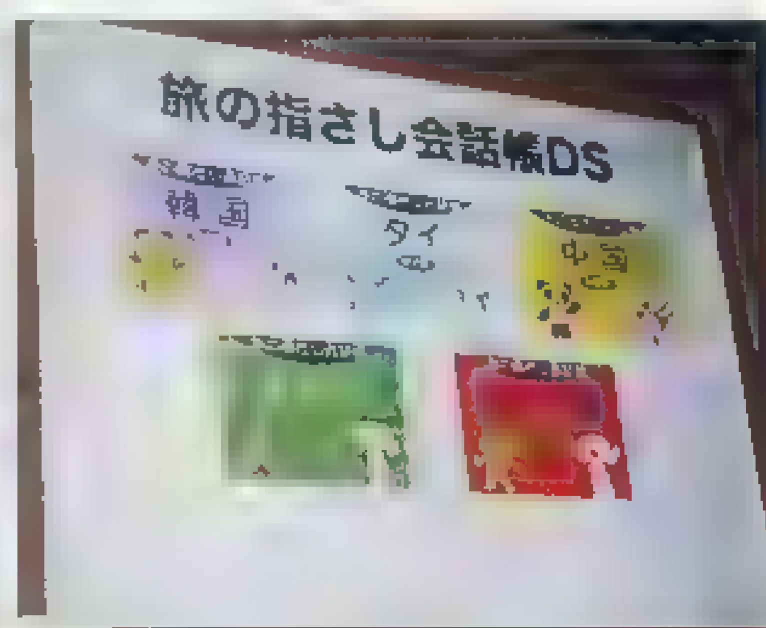


▲《英语苦手的大人之DS训练》

NDS热销的主要原因归功于以"Touch! Generations"系列为代表的新形态游戏作品，而各种教育型游戏的成功尤其引人注目。目前NDS在日本已经有4款游戏的销量突破了100万套，《川岛隆太教授监修 DS训练》出货量高达138万套，《轻松头脑教室》出货量也达到了108万套。具有全球影响力的《任天狗》出货量为108万套，并且该作在欧洲和美国的出货量也都各自超过了百万套。不包含在"Touch! Generations"系列之内的《来吧！动物之森》则是所有NDS游戏中最快突破百万销量的作品，只用了不到一个月的时间就卖出了127万套。

根据"任天堂俱乐部"提供的数据，在NDS玩家中，女性占有很高比例，该站的25%登录玩家为女性，而《任天狗》的玩家有半数都是女性。《DS训练》的玩家有三分之二年龄都在25岁以上，35岁以上的玩家也占了25%。对比以往的游戏，NDS游戏表现出持续性热销的趋势，《DS训练》发售后长达半年的时间里一直有十分出色的销售成绩。为了进一步开拓新玩家群体，任天堂在此次发表会上公开了《更锻炼大脑的DS训练》、《英语苦手的大人之DS训练》和《指引旅行会话本DS》这三款新作，其中《指引旅行会话本DS》以日本信息中心出版局出版的书籍为基础，对应韩文、泰文、中文、英文和日文5种语言，将于2006年3月发售。


▲《更锻炼大脑的DS训练》



▲《指引旅行会话本DS》

次世代光碟标准最终确定

特报 AACS定案公布，蓝光影碟分区确定



2006年数码娱乐产业将会正式进入大容量光碟的新时代，日前蓝光与HD-DVD共同采用的著作权保护技术"AACS"也已最终敲定。AACS的全称是"Advanced Access Content System"（高级访问内容系统），这是由IBM、英特尔、微软、松下、索尼、东芝以及多家电影公司联合制定的著作权保护技术，将会同时应用于BD和HD DVD。之前HD-DVD因为AACS的悬而未决而被迫推迟上市时间，此次AACS标准的敲定使得BD与HD-DVD终于可以进入实际量产阶段。两种次世代光碟都将于2006年春季上市，而1月份召开的消费电子展火药味最浓的就是这两种规格之间的抗争。

与此同时，蓝光光碟的分区目前也已经确定。目前的DVD共分为六大区，而BD只分为三大区。美洲和东亚（日本、韩国、东南亚各国）为第一区，欧洲和非洲为第二区，中国和俄罗斯为第三区。

流言板

HD-DVD版X360？

微软将推出HD-DVD新版X360的消息流传已久，不过基本都是来自非主流媒体，而最近日本《每日新闻》对HD-DVD版X360的报道在网上引起了激烈讨论，导致很多玩家因观望HD-DVD版X360而推迟购买计划。不过该报道传出后没多久，日本微软出面发表了声明，明确表示无论是美国微软还是日本微软都没有推出HD-DVD版X360的计划。目前看来，X360的游戏载体升级到HD-DVD的可能性微乎其微，不过推出可以播放HD-DVD影碟的新版X360仍是有可能的。

可信度 ★☆☆☆☆

《塞尔达》支持革命手柄？

据英国《NGC Magazine》报道，《塞尔达传说 含光公主》将会支持"革命"手柄的独特操作方式。由于"革命"可以向下兼容NGC游戏，玩家若是在"革命"上运行本作，就可以使用该主机的特殊手柄进行操作，操纵林克做出攻击、划船、骑马等动作。该作中可能还会有专门针对"革命"的迷你游戏，例如钓鱼小游戏等。

虽然这则消息目前并未获得任天堂方面的确定，不过其可信度相当之高。此前任天堂表示，《含光公主》的延期是为了增加更多有趣内容，如今看来其中一个重要原因就是借助《塞尔达传说》的名气为"革命"护航。



可信度 ★★★★☆

小丽天讯数字

PSP北美目标 600万

11月份SCE刚刚宣布PSP在美国的实际销量超过了300万台，日前SCEA总裁平井一夫表示SCEA的目标是在圣诞商季的两个月内于北美卖出250～300万台PSP，从而实现在美国600万台的销售目标。不过IDC的游戏分析师Schelley Olhava认为，PSP在美国虽然已经有70款游戏，不过仍缺乏NDS的那些可以真正拉动主机销售的大作，此前的《横行霸道 自由城故事》也十分令人失望。

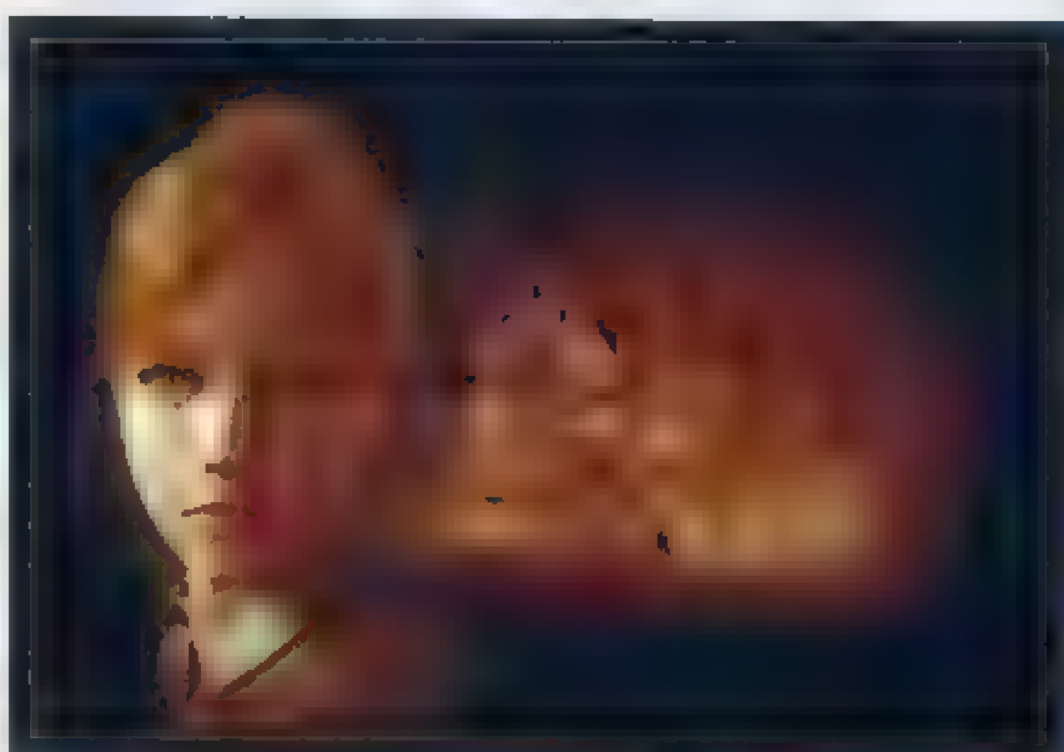
200 000 000台PS3！

索尼半导体事业部总裁真锅宪史日前在接受《商业周刊》的采访时表示，PS3将会是游戏史上最畅销的游戏机，发售一年内销量可达到1200万台，5年内达到全球出货2亿台的游戏史上最高记录！真锅宪史表示，PS3发售初期每台可能会亏损150美元，不过由于PS3是CELL处理器和蓝光光碟成败的关键，因此索尼已经做好以巨额亏损提高用户基数的准备。索尼还希望通过CELL挑战英特尔和AMD，在CPU领域形成三足鼎立的局面。

PS2 蔷薇法则 AVG

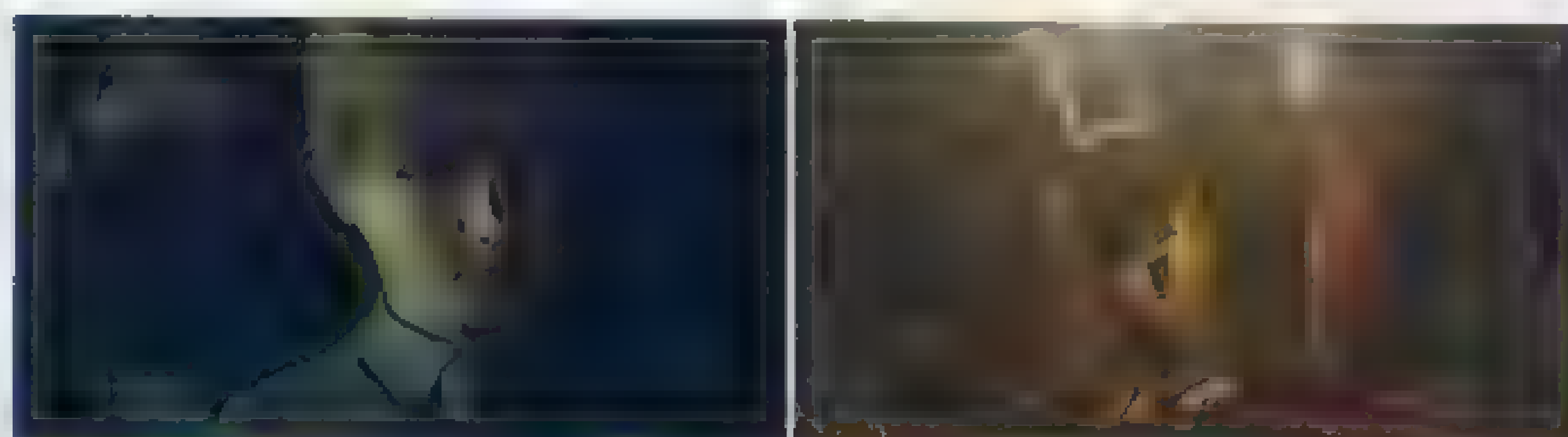
SCEI　日版　预定2006年1月19日

在混乱的世界中挣扎的少女



小的时候你害怕过什么？“不要去陌生的地方，会被人贩子拐走哦！”家里的大人有没有这样告诉过你们？下个月，SCEI将为我们带来一款全新的心理悬疑冒险游戏。这款游戏讲述的是一个迷失在神秘领域中的少女与另一批自称“红色蜡笔贵族”的少男少女之间的故事。19岁的少女杰妮佛被一名少年引诱，落入了一个恐怖的陷阱。“红色蜡笔贵族”们将她囚禁在了一个从未见过的仓库中。这是一个不可思议的空间，有着独特的阶级制度，以及独特的“蔷薇法则”。被困在这里的杰妮佛不得不按照红色蜡笔贵族们的指示行动，但是与此同时，她也展开了寻找出口的计划。

本作集合了SCEI众多一线的开发小组，意图打造一个探索与解谜并重、极具思考性的冒险游戏。作为2006年年初SCEI的重头作品，相信本作将会有令人惊叹的素质，喜爱冒险游戏的玩家绝对不要错过！　［文：阿修罗］



PS2 勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 RPG

Sqaure Enix　日版　预定2006年春

猥琐大叔少年时代的冒险故事

《不可思议的迷宫》作为一个极有个性的游戏系列，历来很受其他游戏公司的注意，纷纷寻求与其合作的机会。拿《勇者斗恶龙》来说，之前的《特鲁尼克大冒险》俨然已经成为了“《不可思议的迷宫》系列”除了《风来的西林》外最重要的一个分支。如今，《勇者斗恶龙Ⅷ》中的人气角色杨格斯也将独挑大梁，成为特鲁尼克大叔的接班人。本作将和《勇者斗恶龙Ⅷ》一样采用卡通渲染制作。从目前公布的情报来看，本作的系统会与以前的《不可思议的迷宫》有所不同，不仅保留了《勇者斗恶龙Ⅷ》的Tension系统以及怪物同伴系统，还对满腹度等《迷宫》的经典系统做了一定调整。关于本作的详细情报请留意今后本刊的后续报道！　［文：阿修罗］



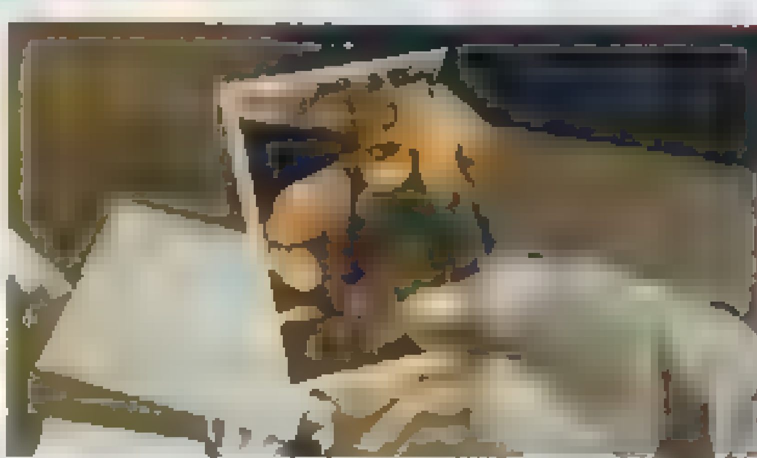
▲从目前公布的少量图片来看，本作中卡通渲染的画面十分出色，非常符合游戏的气氛。

多机种 PS2/Xbox 快打旋风：适者生存 ACT

Final Fight Streetwise　Capcom　美版　预定2006年2月14日

只有强者才有资格活下去！





《快打旋风》在很多玩家心中都是一款相当经典的动作游戏，每当看到这个标题的时候总是会想起当年在街机厅与伙伴们并肩作战的情形。如今，这款经典大作的最新续作就要诞生了！Capcom在E3 2005的新闻发布会上公开了这款即将出现在次世代平台的《快打旋风：适者生存》。除了游戏画面由原来的2D转化为全3D，玩家所要扮演的角色也是全新的，凯尔(Kyle)是前作中柯迪(Cody)的弟弟，为了拯救被黑帮绑架的哥哥，凯尔决定大开杀戒。游戏中玩家还将遇到很多熟悉的老角色，相信碰见他们之后会让人感觉十分亲切。本作将于2006年情人节登陆Xbox和PS2平台，喜好动作游戏的玩家千万不要错过！　［文：多边形］



▲游戏中的敌人都是大家熟悉的角色。　▲街头的乱斗会令人热血沸腾。

360 幽灵侦察团：尖峰战士 FPS

超真实的现代化战争！



自本作在E3 2005公布以来，以其超真实的画面和战斗气氛引得大家的关注。作为本系列在X360平台上首度推出的作品，游戏的背景设定在近未来的时代，而作战部队的装备也都是带有未来色彩的先进武器。借助X360平台的强大机能，本作在游戏场景和战斗气氛上的渲染令其他同类游戏望尘莫及，特别是当你看到一座“真正的”城市矗立在你眼前的时候，你一定不会再去回头玩那些纸片贴图堆砌起来的游戏了。



另外由于战场从丛林转移到了现代都市，近距离的巷战将带来非常火爆的战斗，而随着游戏的AI智能方面的长足进步，你甚至会产生错觉：“我是不是在和真人进行战斗？”　［文：多边形］



▲看到这样的场景，你怎能不感到震撼？　▲玩家的装备将是最先进的武器。

"燃烧战车"点燃玩家激情

——"CIG NC 2005诺基亚新浪手机游戏大赛"精彩落幕



▲(以上图片从左至右)新浪无线副总经理王嵩飞先生，亚军李键，GGL总裁Mr.Fred Ordower，冠军李嘉，季军侯睿，诺基亚大中国区多媒体业务部游戏和零售发展业务部经理陈腾华先生。

由中国电子竞技大会(CIG)、诺基亚(中国)投资有限公司和新浪网联合主办的"CIG NC 2005诺基亚新浪手机游戏大赛"12月18日在上海多媒体产业园降下帷幕。来自全国各地的参赛者通过两天的紧张角逐，最后产生三名终极赢家，分别获得人民币10000元、8000元和5000元的诱人大奖。

本次大赛的指定游戏为大型在线休闲游戏《燃烧战车》的手机版本，该版本保留了PC版本的战斗精华，如弹道、风力、地形等，每辆战车也都有自己独有的特性。各赛区决赛及总决赛的指定用机为诺基亚公司提供的N-Gage QD游戏手机。

诺基亚大中国区多媒体事业部副总裁黄伽卫表示，"通过赞助此次大赛，诺基亚为手游迷们提供了一个与同伴沟通并一决高下的机会。我们的目的是借此激励国内手游玩家的热情，吸引更多的合作伙伴进入前景诱人的手机游戏市场，从而推动这一市场的加速发展与成熟。我们相信，诺基亚N-Gage QD作为一款真正为移动游戏而设计的手机产品，将成为追逐时尚、热爱游戏的年轻人的理性首选。"

大赛现场设置在上海多媒体产业园内，从17日早上九点开始，赛场内外就挤满了前来参赛的选手和进行观战的热情玩家。12月的上海，室外寒风刺骨，室内却斗志昂扬、激情澎湃。来自哈尔滨、北京、武汉、成都、上海、广州、西安、新浪八大赛区的选手们手持诺基亚N-Gage QD，在火热的《燃烧战车》虚拟战场上捉对厮杀，从32进16、16进8、8进4，到最终的前三甲产生，两天的激烈赛事让参赛选手和观战玩家们大呼过瘾。赛区内的大屏幕将比赛进程即时呈现在众人眼前，硝烟滚滚的战斗场面将整个赛场的空气搅动得热烈直至沸腾。

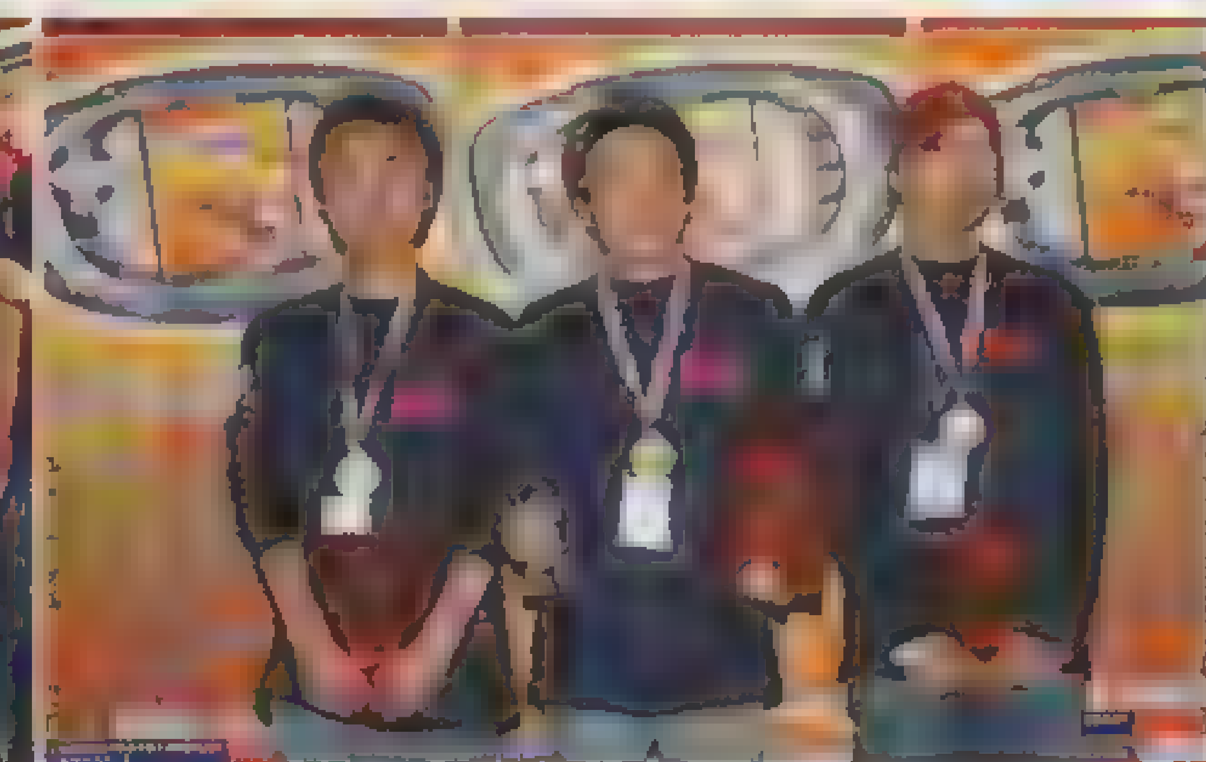
来自北京赛区的选手邵君立说："N-Gage QD让我们感受到它带给我们的惊喜，以往在网络游戏和电视游戏上才能实现的双人互联，现在在手机上也实现了，这在其他手机产品上是不多见的，这次活动更加让我们体验到了诺基亚带给我们高科技娱乐空间。"而另一位选手郑申贝感叹道："实在是太神奇了，选手和选手竟然可以进行实战，而且节奏也明显比单机版的快了很多。每场比赛下来都会有玩性未尽的感觉。没想到蓝牙技术在N Gage QD游戏手机上发挥得如此淋漓尽致！"



▲八强选手在赛前合影。



▲决赛正在紧张激烈地进行中。



▲前三甲的选手喜笑颜开。

关于诺基亚

NOKIA
Connecting People
诺基亚

诺基亚致力于在中国的长期发展并成为最佳的合作伙伴，坚信本地化研发、生产和创新科技。诺基亚作为中国移动通信终端和网络解决方案领先供应商的地位不断加强。诺基亚是中国移动通信行业最大的出口企业。诺基亚在中国建有六个研发机构和四个生产基地，办公机构遍布中国内地、香港、澳门和台湾，员工近6000人。

诺基亚是移动通信的全球领先者，推动着更广阔的移动性行业持续发展。诺基亚提供易用和创新的产品，包括面向图像、游戏、媒体、商务的移动电话、设备和解决方案，藉此丰富人们的沟通。诺基亚为网络运营商和企业提供设备、解决方案和服务。

关于N-GAGE QD

诺基亚N-Gage QD是一款移动游戏手机平台，在手游玩家的眼中，它拥有专为游戏操作优化的布局设计、游戏快捷键和明亮的屏幕，随机配备64MB存储卡，具备游戏卡热插拔功能，支持通过GPRS或蓝牙无线连接的多人互联游戏，1070毫安的BL-6C锂电池为游戏玩家提供了更加耐久的电力支持。此外它还支持全新的"N-Gage竞技场"launcher(N-Gage Arena launcher)功能启动器应用，游戏玩家可以通过移动网络接入"N-Gage竞技场"并与全球的移动游戏社区相连。

自从2004年底在国内市场上市以来，N-Gage QD已取得相当优秀的销售业绩。它独特的设计更符合人体工程学原理，游戏玩家只要按一个键就可以开始玩游戏，游戏按键的反应也更快捷。N-Gage QD在游戏功能上的良好口碑，令它成为众多骨灰级玩家的手游推荐机型。今年12月，诺基亚又在国内推出了N-Gage QD银色版，使该产品更富时尚特色。



我们的重心将是手机互联游戏！

——专访诺基亚大中国区多媒体业务部游戏和零售发展业务部经理陈腾华先生

本次比赛之后，本刊记者对诺基亚大中国区多媒体业务部游戏和零售发展业务部经理陈腾华先生进行了专访，陈腾华先生就读者关心的问题做出了非常详细的回答。

UCG：陈先生，您好，首先祝贺本次比赛活动的圆满成功！我们读者对贵公司的手机产品一直非常感兴趣，这次比赛活动也有很多读者表示了关注，请问这次活动是从什么时候开始的呢？

陈腾华：你好，我们公司也有不少贵刊的读者，呵呵！实际上自从去年10月份开始到今年上半年，诺基亚曾经搞过一个类似的活动，在用户群中反应非常好，于是我们下半年继续跟CIG合作，搞了这个比赛活动。我们看到这次比赛有很多的朋友参加、报名，特别有很多是年轻的学生朋友参加比赛，对我们很重要的一个收获就是即使在目前整个硬件、软件网络环境之下，手机游戏本身的互联特色还是能够得到充分的发挥。我们从这点上更坚定了以后我们在手机游戏上的推广，重点发展方向会重点关注互联游戏。

UCG：有消息说N-Gage QD在2007年前不会发布二代产品，而把更多的N-Gage游戏功能移植到诺基亚Series 60平台上，目前进展怎样？

陈腾华：我们在今年的5月份在美国的E3游戏展公布了一个新的策略，就是把N-Gage的游戏体验，或者高端的手机游戏体验从现在N-Gage的平台推广到诺基亚Series 60的平台。因为按照我们的估计，2008年诺基亚Series 60智能手机全球保有量应该是2.5亿部，现在我们的策略是希望在S60的平台上建立一个更加完整、统一的游戏平台，这个平台对开发商、运营商来说，是一个持续、统一的高水平的游戏开发环境和理念，可以很好地突出游戏社区互联、实现多人游戏功能。至于N-Gage 有什么变化现在还没有确定，所以短期之内我们确实不会推出一个N－Gage意义上的第二代产品。

UCG：诺基亚通过Series 60的产品加载高端游戏，是否意味着诺基亚直接寻求用手机游戏或者用一些平台更开放的手机游戏进入游戏市场，而不是再像以前那样？

陈腾华：这个问题非常好。我们以前也并没有说要进入纯游戏手机市场，我们一直想做的就是手机游戏、游戏手机共有的平台，N-Gage本身的操作系统也是在Series 60基础之上，在上面加了一些N-Gage 特殊的规则，包括版权保护，使得我们开发的一些专门游戏只能在N-Gage平台上进行。那时候我们开发是推广一个手机游戏独立的或封闭的平台，但我们经过这一段时间，也意识到创造这样的新的平台，其实并没有真正最大化利用到诺基亚的优势，Series 60不同型号的手机有不同的消费者。另外和合作伙伴特别是游戏开发商合作的时候，大家都希望有一个更加广阔的平台，更加有利的市场。我们公布新的手机游戏策略，从一个封闭的平台推广到开放式的平台，我们会从单独的型号推广到很多的型号，在业务模式上没有根本的区别，而是我们尽量把用户基础在最短的时间内最大化。



▲诺基亚大中国区多媒体业务部游戏和零售发展业务部经理陈腾华先生正在接受本刊的专访。



▲陈腾华先生与冠军李嘉合影。

UCG：我们知道N-Gage QD无论从操作方式还是外形看更像是游戏机，诺基亚把游戏策略推广到S60平台，是不便于游戏操作的，诺基亚是否考虑到未来的手机设计会为游戏操作而优化？

陈腾华：一个很有意思的现象就是N-Gage QD的用户满意度是非常高的。N-Gage QD确实吸引了那些为了玩游戏，愿意在手机其他的功能上做一些让步的人。这一部分人目前还不够多，现在我们就是要扩展。同时我们会推出N-Gage QD的后续产品，但仍然有基于Series 60的对游戏优化的产品。我们同时也希望在标准的Series 60手机上加入一些有利于游戏功能的设计，比如现在的手机可以设计专门的按键，有一些单独的音乐快捷键，我们现在考虑是附加一些游戏相关的按键。

UCG：那么诺基亚是否会自己成立一个部门研发自己的原创软件产品，吸引更多的用户呢？

陈腾华：我们在03年推出N-Gage之前已经成立了全球的游戏研发部门，我们这个团队其实是整个诺基亚游戏事业部人数最多的一个。诺基亚有自己的优势，我们的技术支持平台叫诺基亚论坛，在中国本身已经有了很多应用软件的研发伙伴，这些伙伴里有相当多的人对N-Gage 的游戏感兴趣。我们在本地并不缺少本地发展上的技术和合作伙伴。我们前一段时间在N-Gage QD销售的同时之所以没有把大部分的游戏拿到中国，主要是考虑业务模式，比如成本、销售收入等等，我们以后的策略会转到注重本地的开发。

UCG：为什么选择新浪网作为合作伙伴？双方下一个合作意向是什么？

陈腾华：实际我们在这次寻找合作伙伴的时候，有几个方面是非常重要的，一个就是网上推广，一个就是游戏本身运营的能力，另外是我们这次的活动，开始到后来，基本的操作流程都是在后台，整个系统、开发、管理、运营都是非常重要的。从这几个方面说，新浪都是最好的选择。

UCG：是否意味着诺基亚以后可能进入手机网游，如果是，网络模式是否基于现有的手机网络平台？

陈腾华：这个问题比较复杂。我们跟金山的合作，目前的模式比较简单．目前是一个开发阶段，诺基亚会对手机研发进行投资，出资做这个游戏。因为是网游，在这个游戏的案子上我们所有的命名都是由金山做。国内无论是PC、还是手机都有非常好的运营商，对我们来说是找到一个非常好的合作伙伴大家一块做。

UCG：感谢陈经理接受我们的采访，我们期待诺基亚给我们带来更多更好的产品。

陈腾华：不用谢，我们也希望和贵刊能展开各方面的合作，通过贵刊的资源优势来合作推广我们的产品，把最好的东西带给消费者！

在我的身体中寄宿着战斗的女神

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE

SILMERIA

女武神

西尔梅娅

文 邪魔天使

恢弘壮大的剧情、细致入微的人物刻画、美仑绝幻的人设、爽快的战斗系统……对于《女神侧身像》（以下简称《VP》）这款游戏，已经无法用语言去形容她的优秀，一切的赞美在她的面前都显得微不足道。这款以北欧神话为背景的游戏将一个个有血有肉的神以及人连接在一起，编织出了一首悲壮的史诗。1999年，系列第一作发售，以其独特的世界观和爽快超炫的战斗让玩家体会到了"原来RPG还可以玩"。6年之后新作公布，虽然主机、画面发生了巨大的变化，但不变的是玩家对于她的热诚。对于tri-Ace笔者已经不想多说什么，这个精品游戏公司从来都不会让我们失望，就让我们一起来期待这款"本空间第一神作"（笔者的一人之辞，大家可忽略^_^）在2006年的华丽降临吧！

女神侧身像 西尔梅娅	Square Enix/tri-Ace	RPG
PS2 VALKYRIE PROFILE SILMERIA	预定2006年	日版
对应周边未定		

那么我想将一切都托付给阿莉莎

如果有那样的决心



STORY

那是前作几百年前的时代，那是亡失都市迪万还未毁灭、其繁荣让人敬仰的时代。故事始于女武神西尔梅娅转生于迪万公主阿莉莎的肉体上……

西尔梅娅曾是奥丁麾下的女武神，因为某一个事件而与奥丁反目，并站在了奥丁的对立面。对此奥丁给她施与了惩罚，让她强制转生为人类，作为她魂之器的就是迪万公主阿莉莎。本来奥丁是将西尔梅娅的意识封印，在等到下次召唤前让其处于长眠。但由于是强制转生，所以西尔梅娅的精神在阿莉莎的身体中觉醒了，形成了两个精神共用一个身体的奇妙状态。"封印的意识已觉醒"，对于这样的事情，奥丁不可能坐视不理，而西尔梅娅为了即将到来的事情而不停地告诉阿莉莎许多事情。

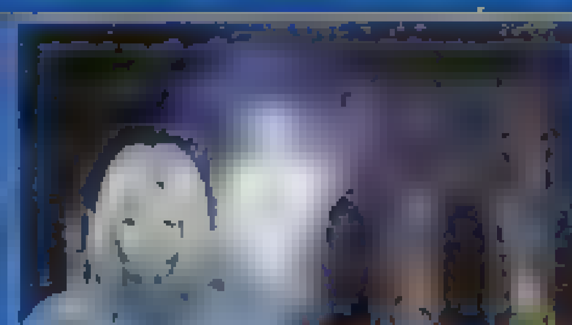
但对于阿莉莎而言，自己的身体里寄附着神明是一个沉重的负担，而她与神对话的情景在旁人眼中也是件奇怪的事情。最终导致的结果就是阿莉莎被自己的父王流放，在一座古堡中过着软禁的生活。但更坏的事情还不止于此，西尔梅娅的举动让奥丁察觉到她会觉醒，于是为了遏制这一情况的发生，他派遣命运三女神的长女阿莉前往解决这件事。

就这样，因为一个人和一个神，传说又翻开了新的篇章……

命运三女神中的一名，身分为女武神，前作主人公蕾娜斯的妹妹，是一个拥有善良心灵的美丽女性。为了那终将到来的命运之日，她不停地告诫阿莉莎要有所觉悟。

与前作的关联

在前作《VP》中，当我们进入不死王布拉姆斯的王城见到布拉姆斯的时候可以看到在他王座的背后有一颗巨大的水晶，而西尔梅娅的身体就封印在这颗水晶中，并且从种种迹象我们可以推测西尔梅娅是主动留在不死王之城的。到底她与布拉姆斯有什么关系？这是前一作留给所有玩家的一个谜，甚至有人猜测她与布拉姆斯在情感上应该有所互动，这个谜就让我们留到这款《女神侧身像 西尔梅娅》中再去解开吧。



▲前作中西尔梅娅沉睡在水晶中，到底发生了什么样的事她会有这样的结果？

▼前作中我们可以看到已经变成一片废墟的迪方城，而国王也变为亡灵守护在这里。





新系统 光子Action



◀发出光子后就可以将敌人束缚住，敌人仿佛被包围在一颗巨大的水晶之中。

▶当再次发出光子后就可以与敌人交换位置了。



◀交换位置后就可以向更多的地方探索。

在前作中变化多端的晶石系统得到了玩家的好评，而在本作中这一系统将被光子动作系统所代替。游戏中阿莉莎(也就是西尔梅娅)可以发出光子将敌人束缚住，当束缚住敌人后再发一次光子就可以将自己的位置与敌人的位置互换，这被称为“交换传送”。当然，位置交换不过是光子动作系统中的一个，除此之外还有更多的内容没有公布。这一比晶石系统更有自由度、更有动作性、更有挑战性的系统可以让游戏变得更有趣。

新系统给游戏带来新的乐趣！

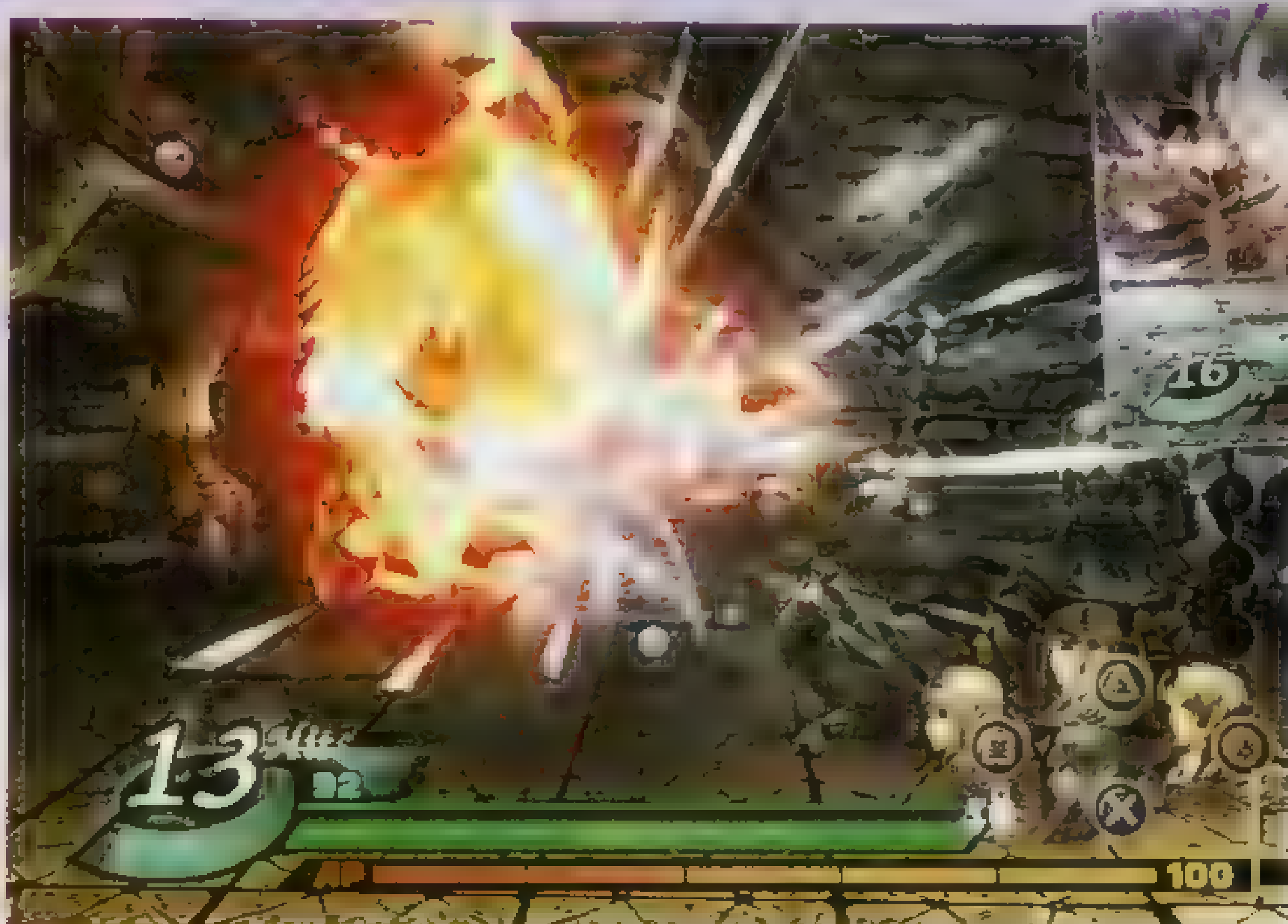


▲阿莉莎向空中的敌人发出光子，不知道这一动作有什么作用。

迪万第一公主 阿莉莎

看来神不会将安宁赐予我们的

米德加大陆北端岛上的繁荣都市迪万的公主。在还是小孩子的时候西尔梅娅就转生在她身上。性格温柔善良，但由于被父王抛弃，所以有时可以看到她悲伤与软弱的一面。



进化的战略连携系统

每一名角色对应一个按键，看准时机按键发出连续技以及必杀，这就是《VP》战斗的特点。在本作中依旧采用了这一战斗系统，并在此基础上有新要素追加。虽然现在具体情况还没有公布，但按照“tri-Ace游戏的战斗系统不用怀疑”这一定律，相信不会让玩家失望的。另外，华丽的决之技在本作中应该依旧存在，到时就可以看到3D版决之技的华丽演出了！

这是一个讲述人与神的故事

Should Deny The Divine Destiny of The Destinies

ヴァルキリープロファイル レナス-

VALKYRIE PROFILE

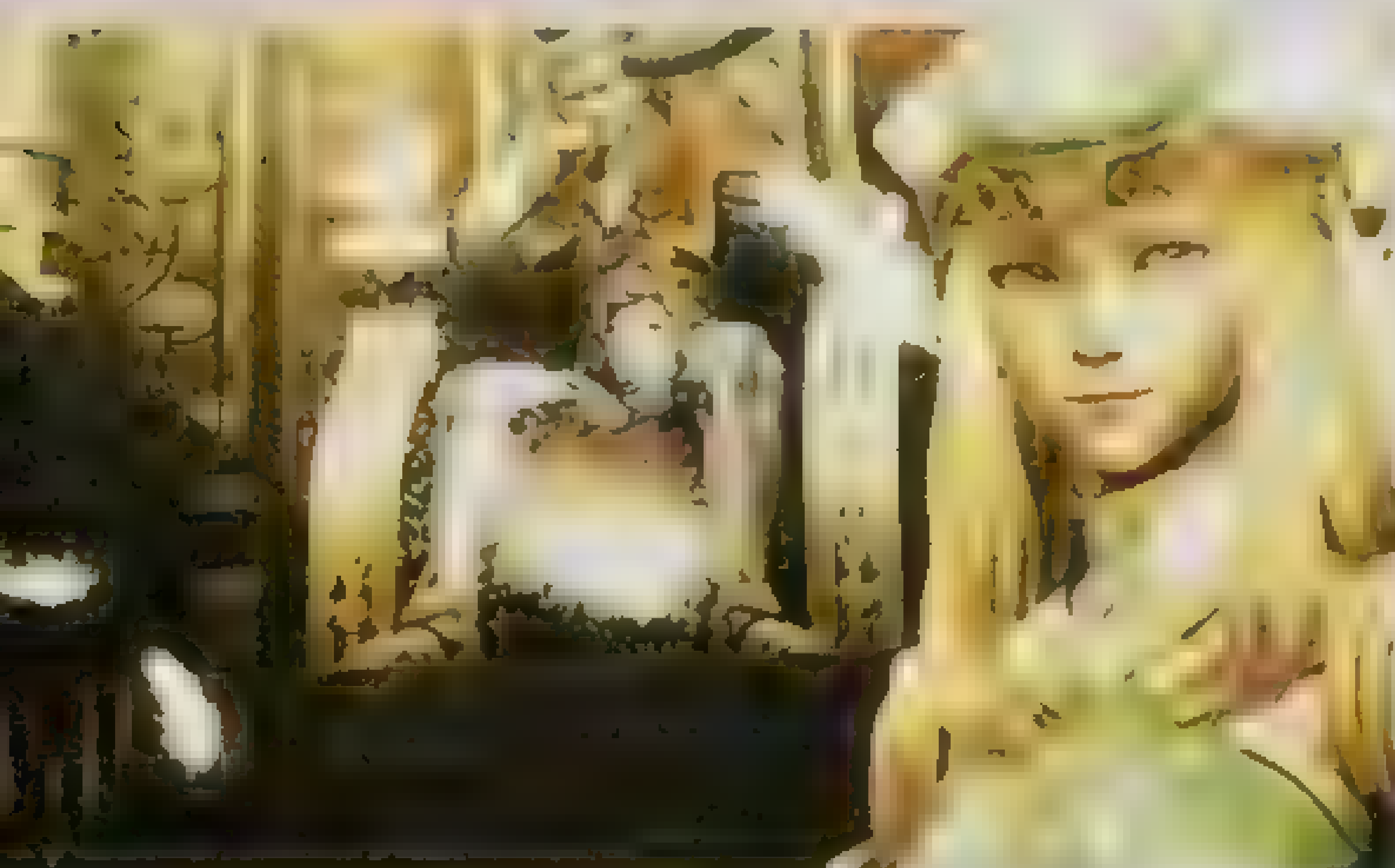
LENNETH

女神侧身像 蕾娜斯	Square Enix tri-Ace	RPG
VALKYRIE PROFILE LENNETH	预定2006年3月2日	日元
对应未定		

以北欧神话为基础，描写人类与众神宿命的《女神侧身像》(以下简称《VP》)即将登陆PSP！作为PS上的名作，《VP》以其厚重的世界观以及悲壮地描写人类与众神的死亡成为了当时的话题之作。精彩绝伦的故事让人感动得落泪，爽快的战斗让人大呼过瘾，丰富的隐藏要素也让人乐此不疲。在登陆PSP之后，游戏进行了一些调整，比如画面变为16：9，大幅度强化与续作的连动部分(也就是说有可能加入新的情节)，原作中某些情节将以华丽的CG来演示等。本作有可能是Square Enix加入PSP阵营以来的第一款PSP游戏，其意义非比寻常。有了这一好的开始，相信我们以后会在PSP看到更多的Square Enix的佳作了。

完全复苏的华丽名场面！

作为一款移植作品，本作并不是简单地将原PS版照搬下来，而是在一些重要事件中加入华丽的CG动画。另外，随着新动画的加入，在语音方面也经过了重新录制，这样一来不仅是新玩家，老玩家也能从中体会到与原有版本不同的乐趣。



◀游戏一开始蕾娜斯拜见奥丁与芙蕾时的情景，声音与构图与前作相同，不同的只是这次是以3D形式来表现的。



◀深夜的铃兰草原，被月光照亮的白花丛中，蕾纳斯挥剑砍向幽灵。在这里她回忆起了自己所爱的人以及许多重要的记忆。



▶蕾纳斯冥想的情景，利用3D动画，蕾纳斯那丰富的表情得到了再现。

拥有丰富动作要素的系统

迷宫

在《VP》的迷宫中除了取宝箱这样的基本动作外还有挥剑砍障碍物、制作晶石成为垫脚的地点、用晶石封住敌人一段时间等特殊的动作，而有的迷题也需要靠一定的动作操纵才能解开。丰富的动作要素让枯燥的走迷宫变得更为有趣，这也是《VP》值得称道的地方。

挥剑



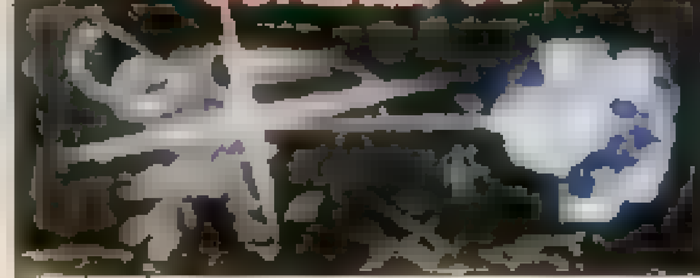
▲基本的动作，挥剑可以打开机关、破坏障碍物，如果砍到敌人还能以有利的状态开始战斗。

跳跃



▲长按跳跃键进行跳跃的话就可以跳到更远的地方，而有些远地方还需要冲刺跳跃才能到达。

制造晶石

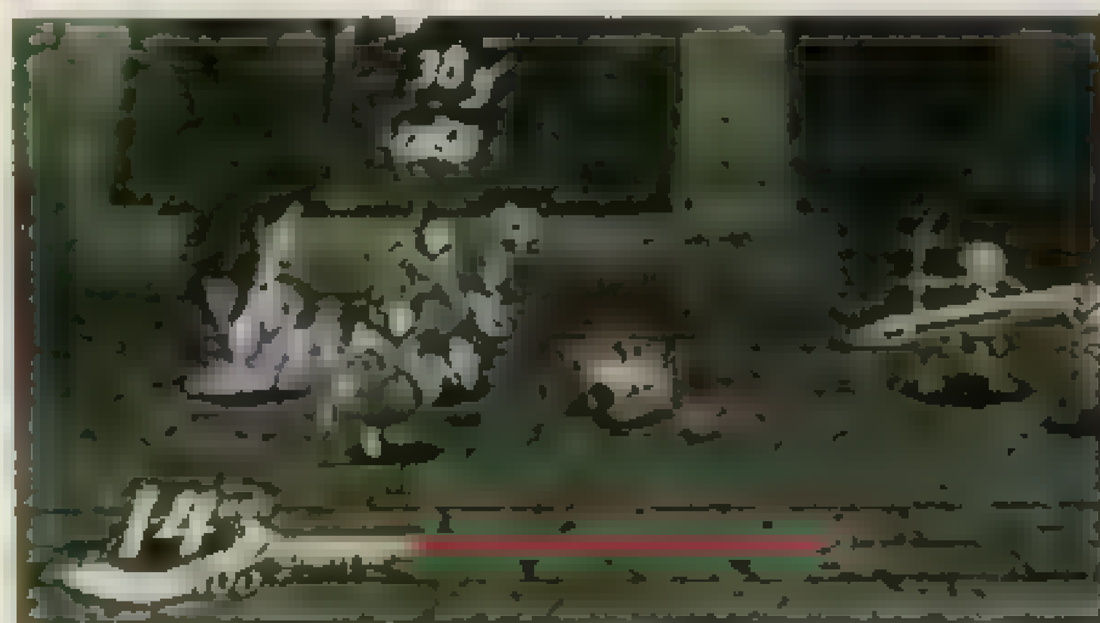


▲将晶石打到墙、天花板、地板就能形成冰块，这些冰块可充当垫脚石让蕾娜斯到达更多的地方。

冻住敌人



▲将晶石打到敌人身上可以将敌人冻住一段时间，这对回避战斗非常有效，不过有的敌人是无法冻住的。



▲大数字显示的是连击数，下面那根白色的槽就是决之技槽了，形成连击就可以蓄决之技槽，满100就能放出决之技了。

战斗系统

《VP》的战斗最多可让4个人参战，每一个人对应一个按键，采用的是回合制，在同一回合中其攻击回数会因武器和技能的不同发生变化。形成连击后不仅能从敌人身上打出道具，当必杀槽蓄满后还能放出华丽的决之技，而CT槽的设定也大大增加了战斗的战略性。



▲本作的主人公，为了选定神界战争所必须的勇者之魂而来到人间界。

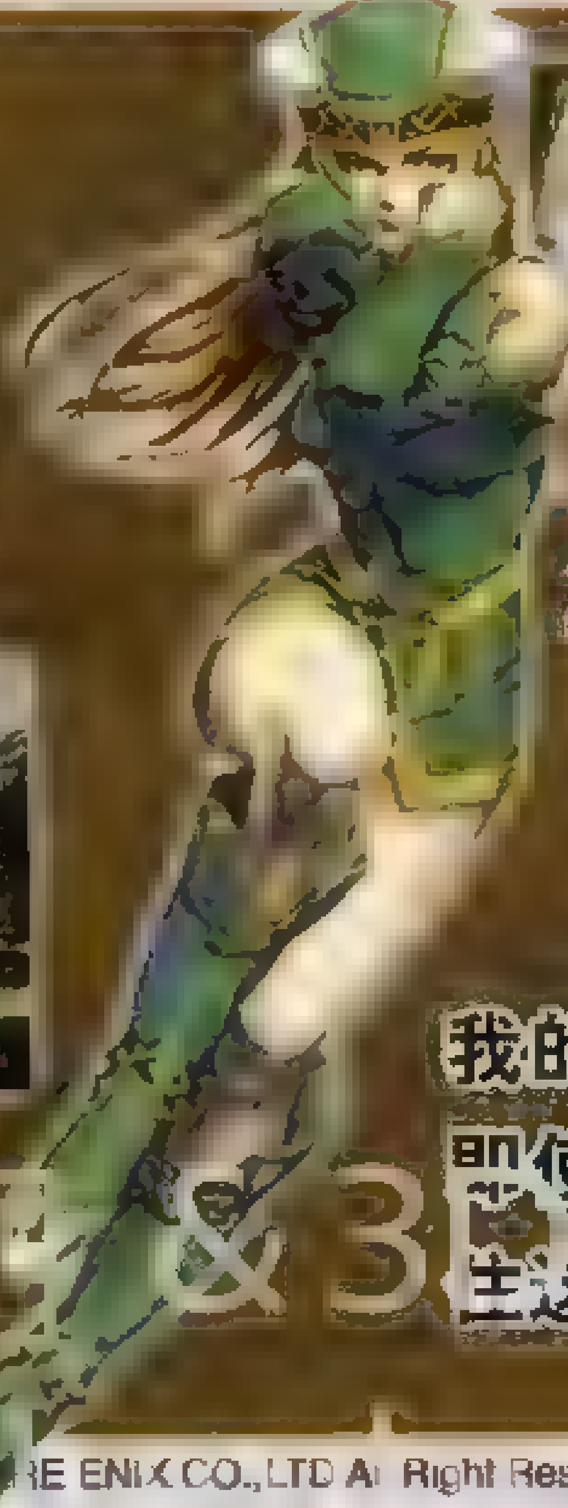
蕾娜斯

让我们一起活下去吧……



普拉奇娜

如果是和路西奥一起，无论是哪都可以……





▲拥有强大的力量和丰富的智慧的女神，一直侍奉在奥丁身旁。

芙蕾

我的名字叫芙蕾，即使来世你也要记住这个名字

开发者访谈



山岸功典

《星海》系列、《凡人物语》、《女神侧身像》系列等游戏的制作，可以说是tri-Ace的领头人物。



小岛创

《女神侧身像 西尔梅娅》的制作人。在参与这之前主的的制作……《星之海洋3 DC》的制作后担任tri-Ace游戏的制作人。



加藤涉

《女神侧身像 蕾娜斯》的制作人。在出版商从事与tri-Ace所有作品相关的职务，本次是他第一次担任游戏制作人。

——为什么在这个时候发表新作的消息呢？

山岸 《星海3》和《凡人物语》的开发已经结束，在开发者中出现了是否推出这款作品续作的呼声，而且前作中还留有一些谜与疑问。不过前作是个完整的故事，故事已经终结，如果要推出续篇那又要重新再构思，所以花了这么长的时间。

——发表时间意外地早，具体是什么时候？2006年夏天吗？

山岸 的确比大家想像中的要早，由于这两款作品存在的连续性，所以发售日相隔不会太长。

——为什么这次要让西尔梅娅做主角呢？

山岸 三女神中蕾娜斯的故事我们已经说了，所以这次要在阿莉和西尔梅娅中选一个，其实虽说标题叫《西尔梅娅》，但故事却是讲的阿莉所在的时代。而且前作中三女神惟一被省掉的就是西尔梅娅，阿莉的话玩过前作的人也应该看到关于她的情节，所以这次想做关于西尔梅娅的游戏。

——这次以人类作为主人公，那么本作就没有向天界送同伴的情况了吧？

山岸 没有。因为前作是诸神之黄昏在即，必须要召集战魂，虽然这次也有收集战魂，但比起神界战争就没有那么紧急。西尔梅娅并不像蕾娜斯那样担任收集战魂选定者的职责，这个时代收集战魂的是阿莉。

——前作的同伴是战魂，本作中阿莉莎做主人公，那本作的同伴应该就是人类了吧。

山岸 事实上当西尔梅娅附身在阿莉莎身上时已经拥有很多战魂了。

——那么这次的同伴岂不是有很多？

山岸 当然很多啦，虽然与前作的战魂有些区别，但是也并不是非要让他们参加战斗锻炼他们。

——关于武器方面，前作的攻击回数与武器有关，这次也该是一样的吧？

小岛 根据武器攻击回数发生变化这一点与前作一样。把敌人打浮空追加连击、决之技槽满100发决之技这些都和前作一样。前作由于是2D点阵画面，所以敌我双方只有在平面上进行战斗，这次由于采用3D造型，所以在感觉上是不一样的。



——那么这次的战斗系统有变化吗？

小岛 是的。详细说就是移动模式与战斗模式夹杂在一起，在《VP》的连击型的格斗系战斗中加入了战略要素。

——与前作的连动有哪些呢？

加藤 在这次的PSP版的新影像中会出现阿莉的情节，从那里大家就应该能看出一些名堂来。

——选择新影像的标准是什么？

加藤 与《VP 西尔梅娅》有关联的情节，前作中故事交待模棱两可的地方。

山岸 PSP的画面处理很出色，画面非常漂亮，PSP的动画比PS版的看上去都要漂亮。

——前作的限定版有很高的人气，这次有没有推出限定版的计划呢？

山岸 果然有很多人想要啊……如果希望出限定版的呼声很高的话我们会考虑的。

加藤 另外，预计《VP 蕾娜斯》的预约特典是一本A4大小的名为《VISUAL PROFILE》的小册子。这本小册子中有许多动画画面，游戏原画。

——那么《VP 西尔梅娅》有没有预约特典呢？

山岸 还在商讨中。（笑）



奥丁

尤米尔之首告诉我了，诸神之黄昏已经接近

▲绝对的主神，向蕾娜斯下达了收集勇者之魂的命令

亚琉哲

我已经对这个世界没什么留念的了……

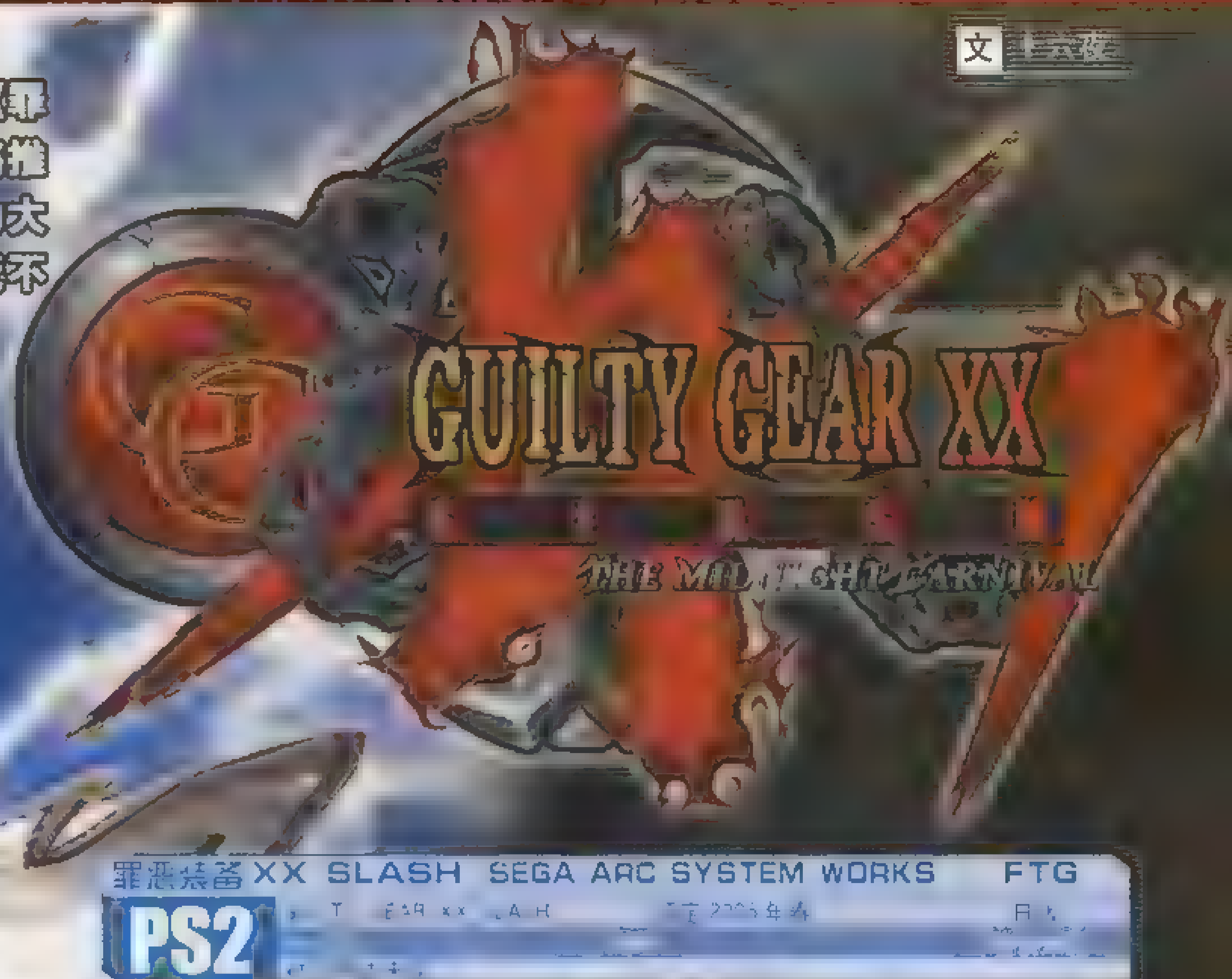
▲挥舞着巨剑的佣兵，虽然勇猛，但不能升到神界

杰拉德

看来我们要很长一段时间待在一起了

文 十六夜

"《GG XX》系列"的最新作《罪恶装备XX SLASH》确定明年将推出PS2版！本次就由十六夜来为大家送上相关的最新情报，苦于玩不到街机版的同好们可要注意了。

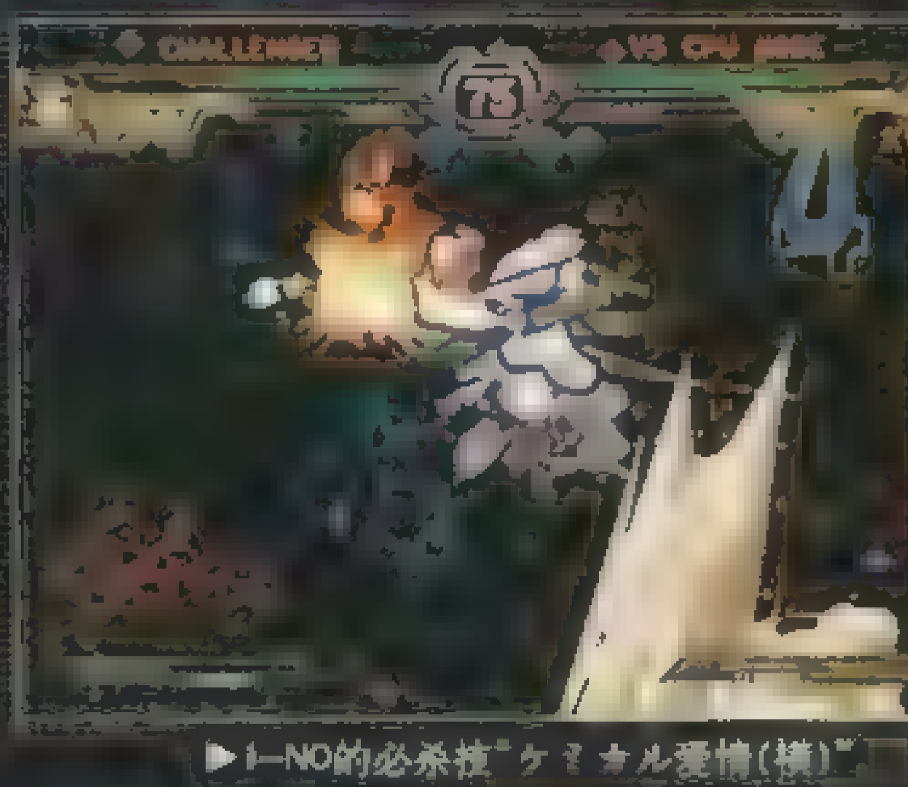


PS2 | 罪恶装备XX SLASH | SEGA ARC SYSTEM WORKS | FTG

史上最华丽2D格斗降临PS2！

被格斗游戏FANS誉为"2D格斗游戏新高峰"的《GG XX》系列"近两年真是风光无限，不仅推出的各个街机、家用机版都受到一致好评，今年更是在街机上推出了续作"SLASH"。不过最让十六夜激动得无法入睡的就是本作已宣布即将在明年移植给PS2。

提到"《GG XX》系列"，相信既使不是格斗游戏的爱好者也一定不会陌生。作为"史上最华丽2D格斗游戏"，精美的画面、流畅的战斗、华丽的连续技（以下略去千字）……无不吸引着任何一个从她旁边走过的人。新作保留了系列的优点，并着重对角色的平衡性进行了调整，使玩家能够更加充分地享受战斗。除此之外，新作中不少角色的招式与性能也都发生了改变，新加入的圣骑士团SOL以及A.B.A也是非常值得关注的焦点。





◀KY将对手挑空后的空中连续技，华丽的画面与爽快的连续技正是系列最大的魅力

▶I-NO的必杀技"ケミカル愛情(横)"

背负着禁忌过去的男人

新角色 圣骑士团SOL ORDER-SOL



▲由于是加入圣骑士团时的SOL，因此两个版本间角色的不少招式都很相似，相信对于"SOL控"来说很快便能够上手。

■STORY

"生态系强化计划"，又称"GEAR计划"，其实质就是在人体植入GEAR细胞，以实现种族范围的再次飞跃性进化。SOL便是在此计划下诞生的试作型GEAR。2074年，某一个先进的国家试图通过武力强制夺取GEAR而开始侵略其他国家，然而随着拥有自我意识的高完成品GEAR"JUSTICE"的诞生，由它带领着所有这些被制造出来的生体兵器，以证明"种族存在的意义"为目的向人类宣战！为了抵抗GEAR的进攻，国际成立了世界范围的大规模武装集团"圣骑士团"，而之后的100年间，人类与GEAR之间的战斗被后世称为"圣战"。

2172年，得到圣骑士团团长克利夫的赏识，SOL加入了圣骑士团，然而性格孤僻的他并不愿意与其他队员有什么接触，即使是执行任务SOL也是独来独往。终于有一天，不喜欢被束缚、追求自由的SOL带着神器"封炎剑"离开了圣骑士团……



■PROFILE

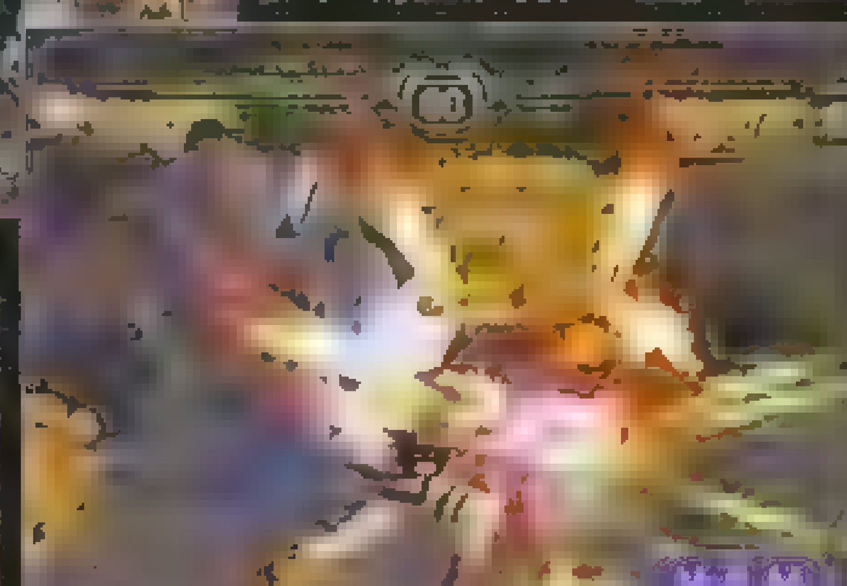
身高	184cm
血型	不明
体重	74kg
出生地	美国
生日	不明
兴趣	听皇后乐队的歌
珍视的东西	皇后乐队《Sheer Heart Attack》的唱盘
厌恶的东西	努力

游戏模式介绍

作为《GG XX》系列"的续作，自然游戏模式主要都还是沿袭传统，像能够与朋友对战的"VS 2P模式"、挑战连技与分数的"M.O.M模式"以及在不同条件与限制下完成目标的"任务模式"等都会收录。另外，"生存模式"当然也不会少，相信到时候大家都会为了隐藏人物和EX角色将时间和精力都花费在这个模式里。



◀初看新作的选人画面没什么改变，但仔细观察会发现不仅能够自由选择战斗的场地，而且还能选择背景音乐，确实方便了不少。



▶在这个模式中，随着玩家连击数的上升，击中敌人后会掉出越来越大的勋章，要想追求高分先去练习连续技吧。



◀最充满挑战的一个模式，玩家往往要在苛刻的条件下完成各种任务，而所完成任务的数量又与众多隐藏要素息息相关。不过新作中同一个任务也能选择等级，遇到不会用的角色还是先把等级调低吧。

角色的能力与平衡度彻底调整！

▲在前作中是EX版I-NO的必杀技，不过在新作中即使是普通版本也能够直接发动，这样连续技的攻击范围将大幅增加

既然是格斗游戏，自然更多的是要来与其他人对战，而为了能够最大限度地体现"公平与公正"，新作以"Reload(青)"为基础，调整了部分角色招式的性能，降低了某些强力角色的攻击力，改变了部分必杀技的判定和硬直状态。另外，基本上所有角色都增加了一两个新必杀技，从而使得角色无论是进攻还是防守都出现了不少新变化。

▶移动速度慢的JOHNNY在前作中很容易被飞行道具压制，不过在新作，针对这一点专门增加了带有无敌时间的地面突进技，从此飞行道具不再是恶梦，反而成了机会

以往的弱点将会成为机会！

新必杀技华丽登场！

正如前面所说，新作中基本上所有角色都增加了新必杀技，这些新必杀技可以分为两类，一种是根据角色某些方面的特点派生出的强化型，另一种则是用来弥补角色弱点或不足的辅助型。



▲作为SOL在空中发动高威力连续技的关键"空中Dust"被彻底弱化，由其衍生出来的连技将都无法成立，不过为了弥补这一不足，特别追加了在空中发动的突进必杀技"サイドワインダー"

▲Potemkin新增加了能够抵消对手一段攻击的"Judge Gauntlet"，而暗慈的突进技"风神"又增加了新的派生技"临"

普通技的变更

在新作中，除了增加新必杀技外，每个角色的普通技或是攻击判定、时机，或是攻击后的效果与状态也都作了部分调整。虽然大多都是为了更好地方便玩家进行连技，但相信对于已经形成自己固定套路的玩家来说，还是需要些时间适应与消化的。



▲紗梦的空中Dash攻击距离加长后非常适合应用于连续技或是奇袭对手

新角色 单纯天真的人造恶魔 A.B.A

■STORY

在远离小村的山顶有一座名为"FRASCO"的研究所，里面的管理人兼医生，倾其一生的时间和精力独自研究人工生命体，最终创造出了"A.B.A"。但就在A.B.A即将苏醒的时候，军队强行带走了医生，而A.B.A就这样被关在FRASCO里正正十个年头。有一天，A.B.A终于醒来，然而还处于未完成状态下的她只有靠研究所的设备才能维持自己的生命。对自己的命运感到悲哀的A.B.A无时无刻不在渴望自己能够走出研究所的大门，享受自由的生活，从此，她开始热衷于收集象征开启自由之门的钥匙……

终于有一天，A.B.A下定了决心，走出了研究所，而她第一个看到的，就是"圣战"的遗物——究极的诸刃之剑。一见倾心的A.B.A将这把大"钥匙"看成是自己的丈夫，并为它取名"帕拉库鲁斯"，为了能够让它能够拥有像自己一样的人造身体，A.B.A带着帕拉库鲁斯踏上了旅程。



■PROFILE

身高	174cm
体重	34kg
血型	混杂有水银的神秘液体（输血时需要普通血液）
出生地	FRASCO研究所
生日	不明
兴趣	观察世界、记录爱之笔记、达成个人计划
珍视的东西	帕拉库鲁斯、自己、钥匙形状的物体
厌恶的东西	邋遢的人类、没有朋友想法的人类

▲在《GGXX 钥》中登场的A.B.A.

《罪恶装备》驾临 斗剧'06中国预选赛UCG杯

在总第143期1月B的电子竞技场栏目中，我们公布了UCG将主办斗剧'06中国预选赛UCG杯的消息，在此首先要热烈祝贺《罪恶装备XX SLASH》成为斗剧'06中国预选赛UCG CUP的比赛项目。相信本次PS2版的公布，会对"《罪恶装备》系列"的普及交流产生积极的影响。包括本次的前线狙击在内，UCG将以一系列围绕斗剧'06中国预选赛UCG杯和《罪恶装备XX SLASH》的报道，引领国内广大读者共同参与我们自己的世界大赛，你并不是一个旁观者，我们每一个中国玩家都是这次斗剧'06中国预选赛UCG杯的参与力量，这一切就让我们从关注斗剧中国，关注UCG开始。

闘劇'06
SUPER BATTLE OPERA
THE 4th ARCADIA CUP TOURNAMENT
China 中国预选赛
UCG CUP

文 阿修罗

异度传说 三章 查拉图斯特拉如是说	Namco Monolithsoft	RPG
PS2 Xenosaga EPISODE Ⅲ ツァラトゥストラはかく語りき	发售日未定	日版
[illegible]	[illegible]	[illegible]
对应周边未定	对应玩家年龄未定	



距离前作发售一年半后，我们终于等到了被很多玩家誉为“神作”的这款《异度传说 三章》的最新情报。作为一个世界观复杂、剧情晦涩的系列故事的最终章，本作将彻底解明前两作中所留下的种种谜团，并交待清楚它与《异度装甲》之间那扯不断的关系。《查拉图斯特拉如是说》原著的主旨是阐述“超人回归”的观点。那么，在《三章》之中，究竟是什么样的超人将重新回到我们中间？时间将会说明一切……



敌我莫辨的神秘角色登场





▼这一招……难道是“日轮攻击”？T-elos拥有很多KOS-MOS没有的装备，在性能上也远远地超越了KOS-MOS。

一击必杀！

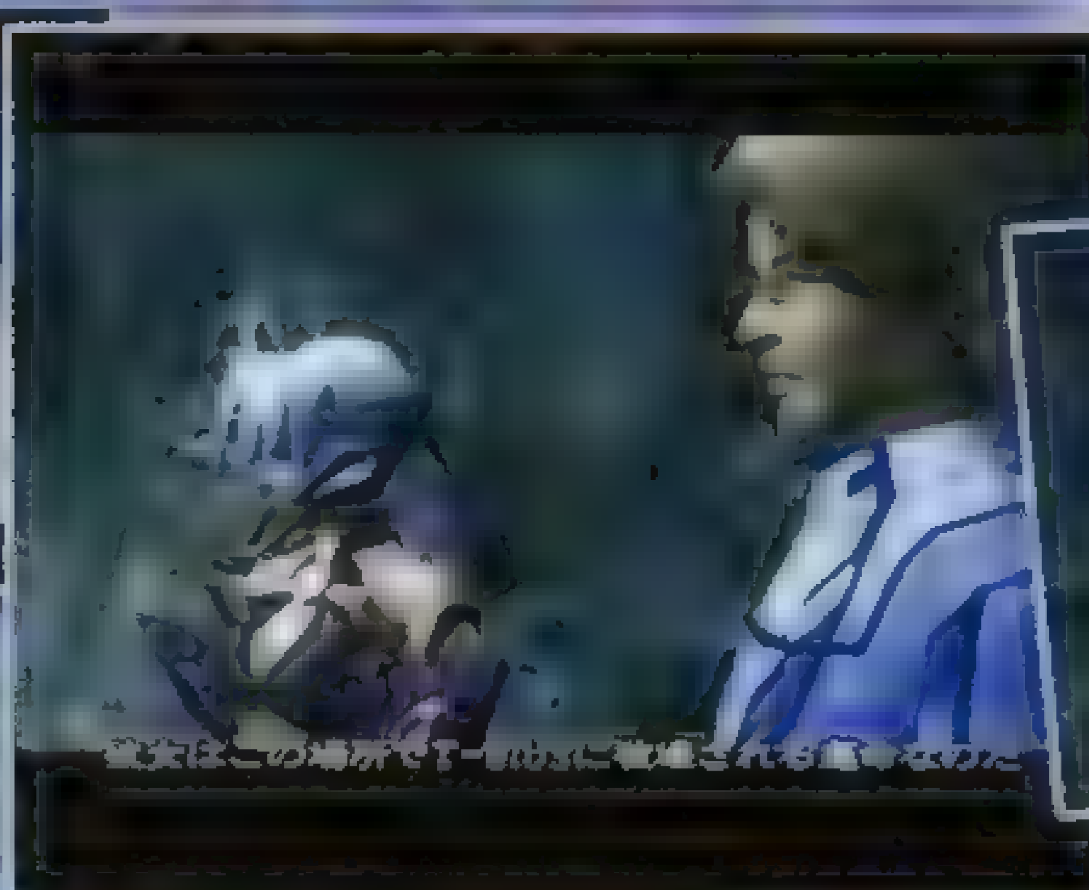


T-elos

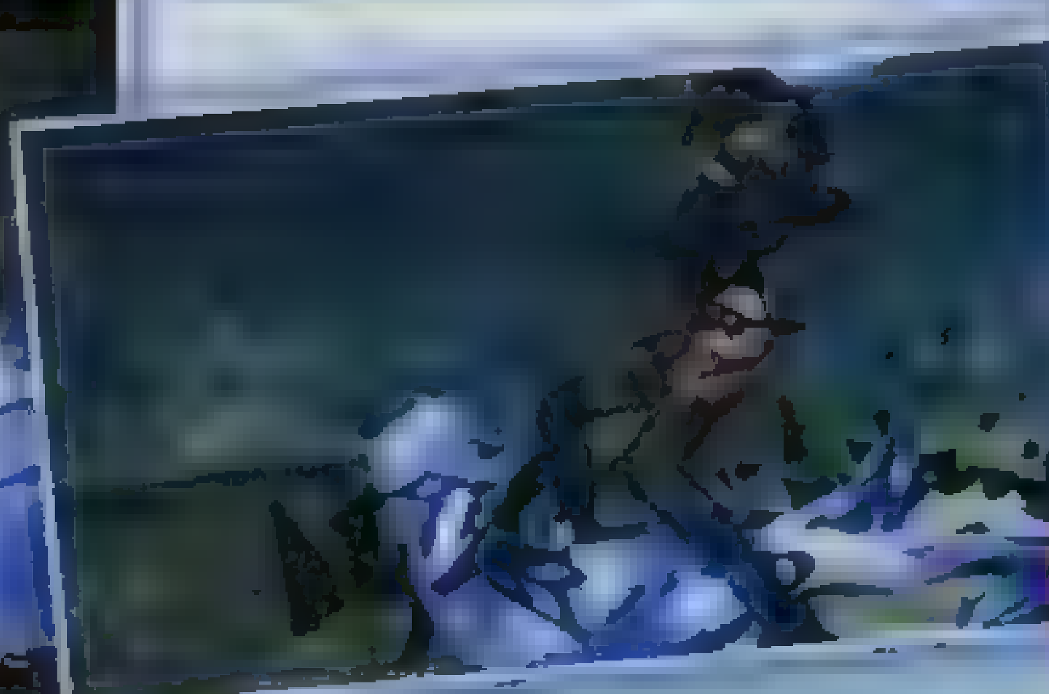
[illegible]……不是红色的——虽然发色和肤色不一样，但是明眼人都可以看出T-elos的造型是在模仿KOS-MOS。然而，这样设计的原因，甚至连设计者的情况到目前为止都完全不明。可以确认的是，T-elos将KOS-MOS认定为自己的敌人，每次见面都会对KOS-MOS发动袭击——

■银发、漆黑的涂装，很容易让人联想到KOS-MOS的原型。





▶“她（KOS-MOS）的命运就是在这里被T-elos破坏！”连T-elos的开发负责人罗特·曼泰尔也说出令人震惊的话。他究竟是什么人，他又是如何成为KOS-MOS的开发负责人的？一切，不明！



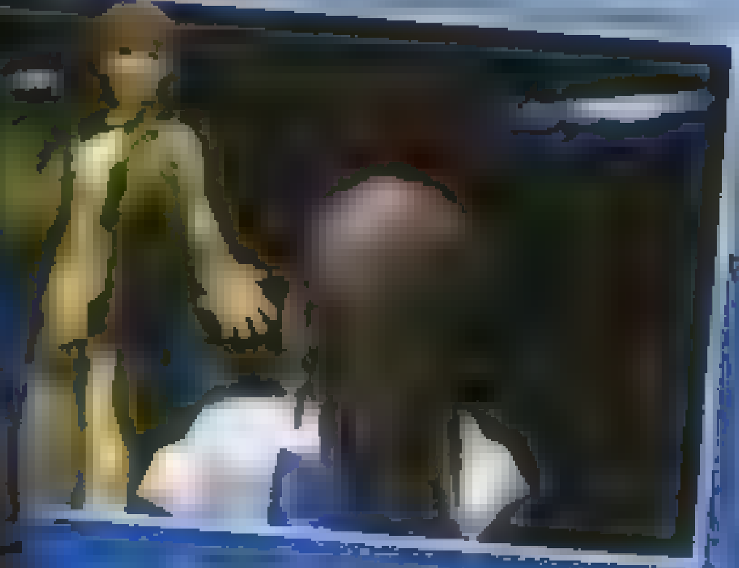


宿命的对决

▲看着T-elos将KOS-MOS踩在脚下，人们不由得发问：“你是什么人？你又从哪里来？”

令人意想不到的新同伴加入

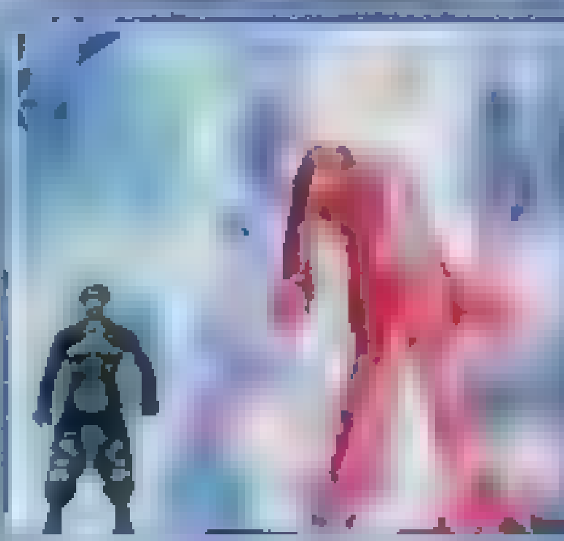




阿伦·里吉利

[illegible]

作为一个在前两作中戏份不轻不重的[illegible]角色，在他所充当的搞笑角色背后，不知道有多人注意过他对紫苑的默默支持，以及那羞于启口的爱意。阿伦，[illegible]岁，现在他为了保护自己所爱的紫苑前主任，终于决定拿起武器了。



▲阿伦身上发出了神秘的红色光芒，难道这个看似普通的年轻人身上还隐藏着什么不为人知的秘密吗？





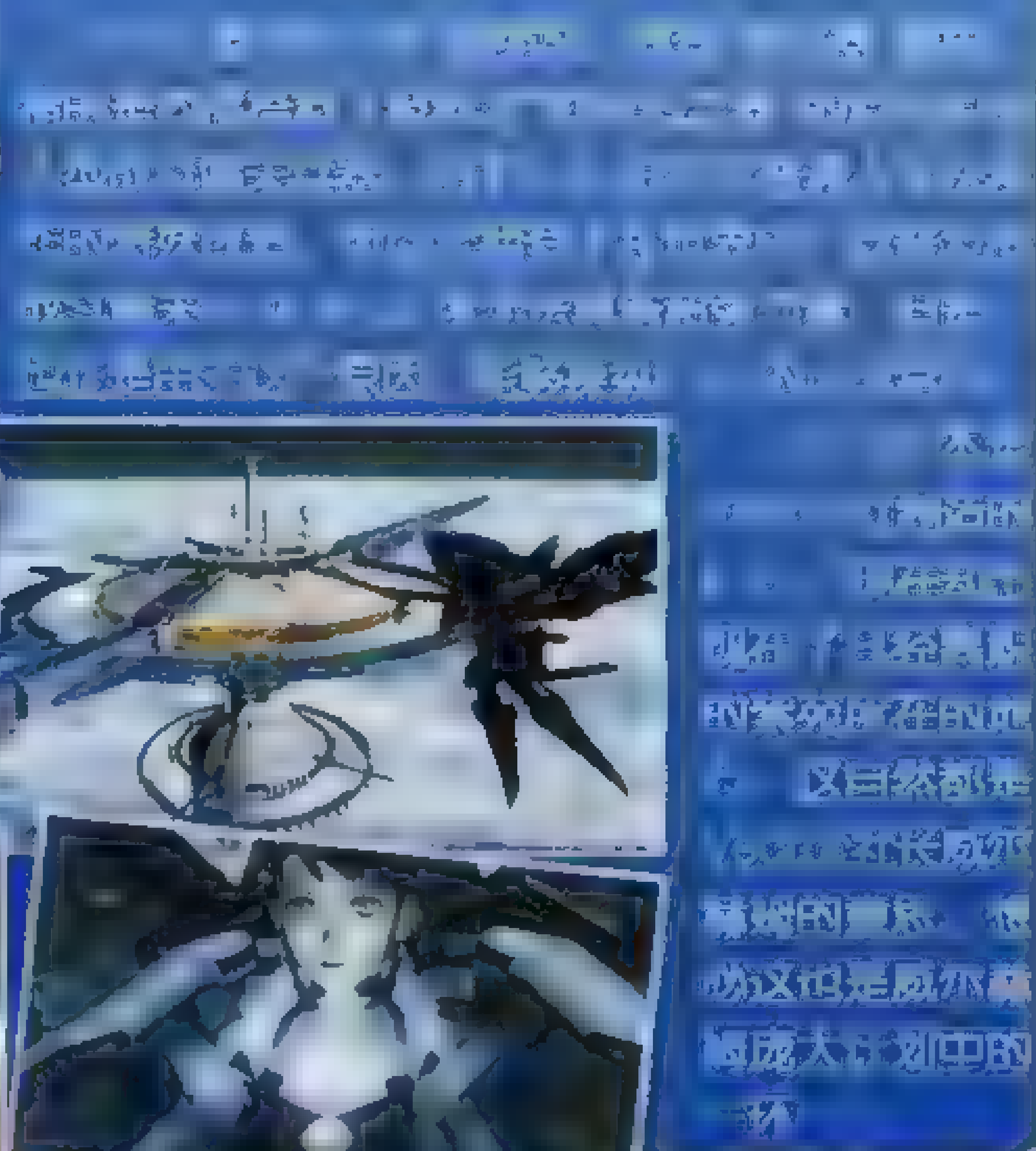
◀▲阿伦的武器是十字弓，而且他的动作看上去也十分搞笑，很符合他以往的风格。

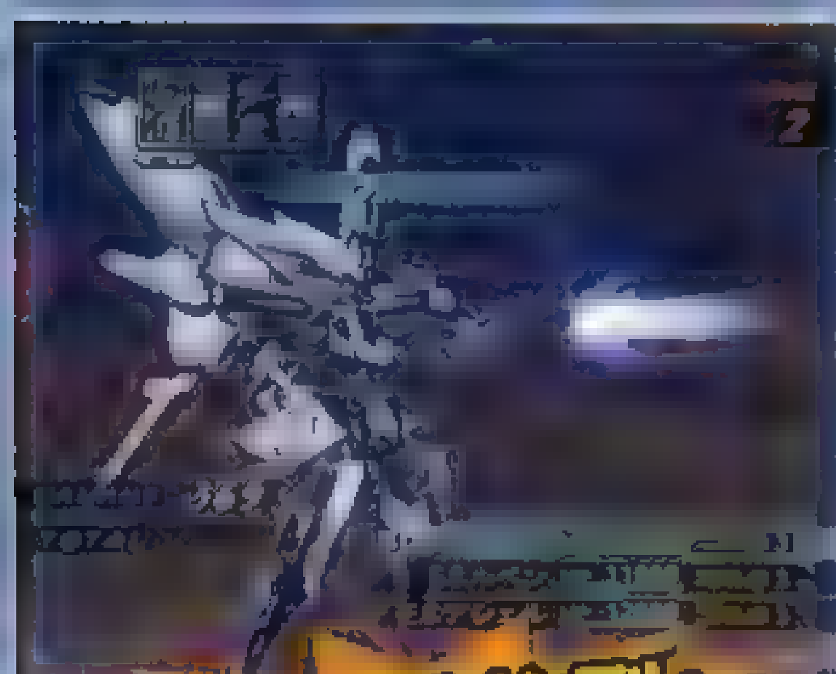
战斗系统几近完成　必杀技系统再度复活

前作中有"攻击区域"的概念。同样的攻击会随着攻击部位的不同造成不一样的伤害值。本作取消了"攻击区域"的概念，取而代之的是继承自《一章》的必杀技系统，各角色还增加了"特技"的新系统，而作为系列特色之一的机甲战斗部分也得到了保留。总而言之，本作战斗部分的乐趣将会更上一层楼！

机甲战斗







通常战斗



角色还加了[illegible]"特技"[illegible]的招式，特技将会充分反映角色的性格，比如紫苑的特技就是祖父亲传的体术，不过关于特技与普通攻击和必杀技之间的区别，目前尚不十分明了。





必杀技炸裂！





▲虽然E.S.属于机甲，但是它们也能够使用必杀技，不过要发动E.S.的必杀技，必须使用「阿尼玛觉醒」这一指令。

X-BUSTER发射！



▶"特技"指令是于"攻击"和"以太魔法"相并列的一种指令，可见它在本作的战斗系统中有很重要的地位。



3DCG版主角造型

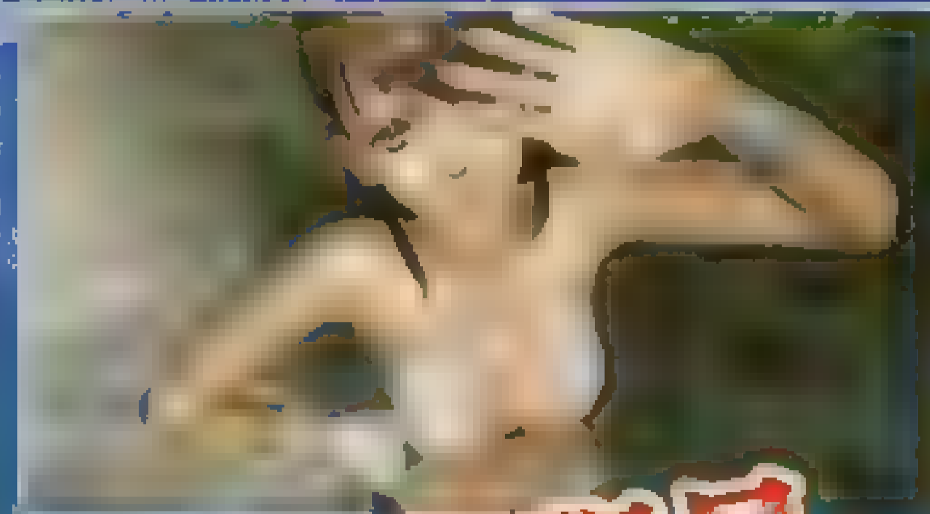


KOS-MOS

▲与原画在年龄感上颇有一些差别，比起前作的造型更加接近「外表18岁」的设定。

卯月紫苑

▲紫苑看上去也比前作年轻一些，很有「一章」时的感觉，同时服装的露出度也有所提高。



泳装醒目







GAMES >>> TOP 10

栏目主持：猫太 >>>

日本游戏周间销量排行榜

★2005年12月12日～12月18日

1位　深渊传说　PS2

■Namco■2005年12月15日发售■RPG■6800日元■上周排位：

本周 404667套



作为传说十周年的纪念作品，《深渊传说》给人的感觉相当大气，无论从3D的画风还是对角色性格的刻画都相当细致。难怪在登场后马上成为首周的销量冠军。

累计：404667套

2位　来吧！动物之森　NDS

おいでよ どうぶつの森

■Nintendo■2005年11月23日发售■ETC■4800日元■上周排位：4

本周 183669套　累计：760977套

3位　马里奥赛车 DS　NDS

マリオカート DS

■Nintendo■2005年12月8日发售■RAC■4800日元■上周排位：2

本周 145666套　累计：365057套

名次	游戏	资料	销量	机种
4	最终幻想IV Advance ファイナルファンタジーIV アドバンス	■Square Enix■2005年12月15日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：－	◆本周 96848套 ◆累计 96848套	GBA
5	鸡蛋仔的小小小卖店 たまごっちのプチプチおみせっち	■Nintendo■2005年9月15日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：10	◆本周 91747套 ◆累计 约50万套	NDS
6	口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	■Nintendo■2005年11月17日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：9	◆本周 84869套 ◆累计 355625套	GBA
7	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	■Nintendo■2005年11月17日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：6	◆本周 80484套 ◆累计 353917套	NDS
8	东北大学川岛隆太教授监修 DS训练	■Nintendo■2005年5月19日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：－	◆本周 56529套 ◆累计 约80万套	NDS
9	银河游侠 ローグギャラクシー	■SCEI■2005年12月8日发售 ■RPG■6800日元■上周排位：1	◆本周 50520套 ◆累计 288151套	PS2
10	灵活脑筋大教室 やわらかあたま塾	■Nintendo■2005年6月30日发售 ■ETC■2800日元■上周排位：－	◆本周 47799套 ◆累计 约70万套	NDS

★2005年12月5日～12月11日

1位　银河游侠　PS2

ローグギャラクシー

■SCEI■2005年12月8日发售■RPG■6800日元■上周排位：

本周 237631套



自制作《勇者斗恶龙Ⅷ》后，Level-5的实力有目共睹，因此这款极具潜力的RPG也同样受到玩家们的关注。数量惊人的隐藏要素、让人不能放下手柄的趣味系统，你可以忍受这种诱惑吗？

累计：237631套

2位　马里奥赛车 DS　NDS

マリオカート DS

■Nintendo■2005年12月8日发售■RAC■4800日元■上周排位：

本周 219391套　累计：219391套

3位　如龙　PS2

龍が如く

■SEGA■2005年12月8日发售■ACT■6800日元■上周排位：

本周 134521套　累计：134521套

名次	游戏	资料	销量	机种
4	来吧！动物之森 おいでよ どうぶつの森	■Nintendo■2005年11月23日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：2	◆本周 121457套 ◆累计 577278套	NDS
5	桃太郎电铁15 五大穷神登场 之卷 桃太郎电铁15 五大ボンビー登场！之卷	■Hudson■2005年11月8日发售 ■TAB■6800日元■上周排位：－	◆本周 65334套 ◆累计 65334套	PS2
6	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 青の救助队	■Nintendo■2005年11月17日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：7	◆本周 64476套 ◆累计 273433套	NDS
7	生化危机4 バイオハザード4	■Capcom■2005年12月1日发售 ■ACT■6800日元■上周排位：1	◆本周 63698套 ◆累计 306578套	PS2
8	怪物猎人P モンスターハンターポータブル	■Capcom■2005年12月1日发售 ■ACT■4800日元■上周排位：－	◆本周 63009套 ◆累计 176849套	PSP
9	口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队 ポケモン不思议のダンジョン 赤の救助队	■Nintendo■2005年11月17日发售 ■RPG■4800日元■上周排位：5	◆本周 61648套 ◆累计 270956套	GBA
10	鸡蛋仔的小小小卖店 たまごっちのプチプチおみせっち	■Nintendo■2005年9月15日发售 ■ETC■4800日元■上周排位：－	◆本周 47905套 ◆累计 约45万套	NDS

日本主机销量榜 2005

名次	机种	总销量	12月12日～18日	12月5日～11日
1	NDS	336万2081台	40万8770台	29万9328台
2	PSP	202万9588台	9万5689台	8万6403台
3	PS2	199万9857台	5万5342台	4万5893台
4	GBA SP	76万1302台	1万9098台	1万456台
5	GBA	62万8007台	416台	396台
6	GBM	38万4593台	1万4432台	8326台
7	NGC	25万3757台	1万9849台	1万2212台
8	X360	5万2593台	8623台	4万3970台
9	Xbox	1万2488台	182台	164台

上榜作品图展

《如龙》



《最终幻想IV Advance》



TOP 20

GAMES >>>

★统计日期至 2005年12月28日

中国期待游戏榜

本期	游戏名	厂商名 · 类型 · 发售日	机种
1	最终幻想XII	Square Enix RPG 预定2006年3月16日	PS2
2	大神	Capcom ACT 预定2006年春发售	PS2
3	新鬼武者 幻梦之晓	Capcom ACT 预定2006年1月26日	PS2
4	梦幻之星 宇宙	SEGA RPG 预定2006年2月16日	PS2
5	生化危机5	Capcom AVG 发售日未定	PS3
6	塞尔达传说 含光公主	Nintendo A · RPG 预定2006年发售	NGC
7	鬼泣4	Capcom ACT 发售日未定	PS3
8	地狱犬的挽歌 最终幻想VII	Square Enix A · RPG 预定2006年1月26日	PS2
9	.hack//G.U. Vol.1 再生	Bandai RPG 预定2006年发售	PS2
10	鬼泣3 特别版	Capcom ACT 预定2006年2月23日	PS2
11	恶魔召唤师 葛叶雷道对超力兵团	Atlus RPG 预定2005年冬	PS2
12	星际争霸:幽灵	Blizzard ACT 预定2006年发售	XBOX
13	绝体绝命都市2 被冰封的记忆	Irem AVG 预定2006年2月发售	PS2
14	圣剑传说 玛娜之子	Square Enix A · RPG 预定2006年2月23日	NDS
15	幻想水浒传V	Konami RPG 预定2006年2月23日	PS2
16	异度传说 三章	Namco RPG 发售日未定	PS2
17	怪物猎人2 dos	Capcom ACT 预定2006年2月16日	PS2
18	前线任务5 战争的伤痕	Square Enix SLG 预定2005年12月29日	PS2
19	死魂曲2	SCEI AVG 预定2006年2月9日	PS2
20	皇牌空战 零 贝尔肯战役	Namco STG 预定2006年3月23日	PS2

TOP 10

GAMES >>>

★统计日期至 2005年12月14日

最期待中文化游戏

本期	游戏名	厂商名 · 类型	机种
1	最终幻想X	Square Enix RPG	PS2
2	仙乐传说	Namco RPG	PS2
3	勇者斗恶龙VIII 天空、碧海、大地与被诅咒的公主	Square Enix RPG	PS2
4	潜龙谍影2 自由之子	Konami ACT	PS2
5	重生传说	Namco RPG	PS2
6	最终幻想VII	Square Enix RPG	[illegible]
7	星之海洋3 直到时间的尽头	Square Enix RPG	PS2
8	世界足球 胜利十一人系列	Konami SPG	PS2
9	最终幻想VIII	Square Enix RPG	[illegible]
10	勇者斗恶龙V 天空的新娘	Square Enix RPG	PS2

TOP 10

GAMES >>>

欧美游戏排行榜

X360的游戏已经渐渐开始入侵这两周的欧美排行榜，英国的《金刚》以及美国的《使命召唤2：红一纵队》均以极高的质量赢得了销量。另外《极品飞车 头号通缉》的两国版本都相当畅销，不愧是EA Games的看家之作。

英国排行榜 ★统计日期至2005年12月11日～12月17日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型	机种
1	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA 2005年11月15日 RAC	[illegible]
2	金刚 Peter Jackson's King Kong, The Official Game of the Movie	Ubisoft 2005年11月21日 ACT	[illegible]
3	使命召唤2：红一纵队 Call of Duty 2: Big Red One	Activision 2005年11月1日 FPS	PS2
4	FIFA 06 FIFA 06	EA 2005年10月4日 SPG	PS2
5	哈利·波特与火焰杯 Harry Potter and the Goblet of Fire	EA 2005年11月15日 ACT	PSP
6	职业进化足球5 Pro Evolution Soccer 5	Konami 2005年10月21日 SPG	PS2
7	纳里亚编年史 The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe	Buena Vista Games 2005年11月14日 ACT	NGC
8	星球大战：战斗前线2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005年11月1日 FPS	[illegible]
9	真实犯罪：纽约街头 True Crime: New York City	Activision 2005年11月15日 ACT	PS2
10	模拟人生2 The Sims 2	EA 2005年9月14日 SLG	[illegible]

美国排行榜 ★统计日期至2005年12月11日～12月17日

本期	游戏名	厂商名 · 发售日 · 类型	机种
1	疯狂NFL 2006 Madden NFL 06	EA 2005年8月8日 SPG	PS2
2	超级马里奥足球 Super Mario Strikers	Nintendo 2005年12月5日 SPG	NGC
3	极品飞车 头号通缉 Need for Speed Most Wanted	EA 2005年11月15日 RAC	PS2
4	WWE SmackDown! vs. RAW 2006 WWE SmackDown! vs. RAW 2006	THQ 2005年11月14日 SPG	PS2
5	马里奥聚会7 Mario Party 7	Nintendo 2005年11月7日 TAB	NGC
6	使命召唤2：红一纵队 Call of Duty 2: Big Red One	Activision 2005年11月1日 FPS	PS2
7	星球大战：战斗前线2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005年11月1日 FPS	PS2
8	50 Cent: Bulletproof 50 Cent: Bulletproof	VU Games 2005年11月17日 ACT	PS2
9	星球大战：战斗前线2 Star Wars: Battlefront II	LucasArts 2005年11月1日 FPS	[illegible]
10	使命召唤2 Call of Duty 2	Activision 2005年11月17日 FPS	[illegible]

排行榜得奖者名单

统计日期：2005年10月15日～10月30日

获得上期“短信排行榜”MP3大奖的读者手机号码是138****9352。期待你的参与！

※奖品将在一个月内发放。

精美礼品得奖者

137****7076	139****7647
138****0101	138****7972
130****4172	134****3330
138****4575	137****0155
134****5901	137****9521
138****8918	137****5503
135****4868	133****9899
134****7428	134****3728
137****4206	138****4433
134****2374	135****8494

- 邮政信件：兰州市[illegible]中邮局[illegible]号信箱 游戏[illegible]实用技[illegible] 邮编：[illegible]
- email邮递：[illegible]
- 短信快捷：中国移动用户参加“中国期待游戏榜”请发送[illegible]+1-10个游戏名称到3355[illegible]（联通用户发送到[illegible]）而参加“最期待中文化游戏”的读者请发送到Ch+1-10个游戏名称到3355 7770（联通用户发送到[illegible]）。

无论你通过哪一种途径投票，都有机会获得精美礼品和大奖哦！

（使用短信投票的读者中奖名单可以在本栏目中查阅，而来信或来邮的读者可以在“互动信箱”中的“送礼名单”中查阅）

写这篇稿子的时候，恰好电视中正在播放“印度洋海啸一周年纪念日”的特别节目，看着许多灾民们至今依然食不果腹的艰辛现状，心中实在感触颇深。

灾难，往往就在那一瞬间突然袭来，毫无征兆，无声无息地带来悲剧性的结局。突然随巨浪站立起来的大海如是，随着候鸟羽翼飘散到世界各地的禽流感如是，一夜间吞噬几万人生命的大地震如是，铺天盖地席卷而来的飓风如是……在度过了一个并不平安的平安夜之后，回首过去的2005年，用“多事之秋”来形容实不为过。我们已经开始深刻地认识到，人类的力量其实远不如自己想象中那样无所不能。身为世界的主宰，我们是强大的，然而又是弱小的——在自然的面前。

不过，就在这些灾难接踵而至之际，生命的顽强亦令全世界为之动容。我们看到了——在浅滩旁重建家园的人们，在坍塌的废墟中勇救同胞的英雄，在疫区毅然奋战在第一线的医疗人员……这种来自心灵深处的力量，才是最伟大的美丽。

或许，一向远离尘世喧嚣的您对我刚才的这一席话毫无概念……没关系，请拿出你的游戏收藏包，让我以玩家的角度来为您做一个简单的讲解。虽然对于您而言这些或许只是远在天边的无稽之谈，不过拥有居安思危的清醒理智永远都是没有坏处的，对不对？而且——

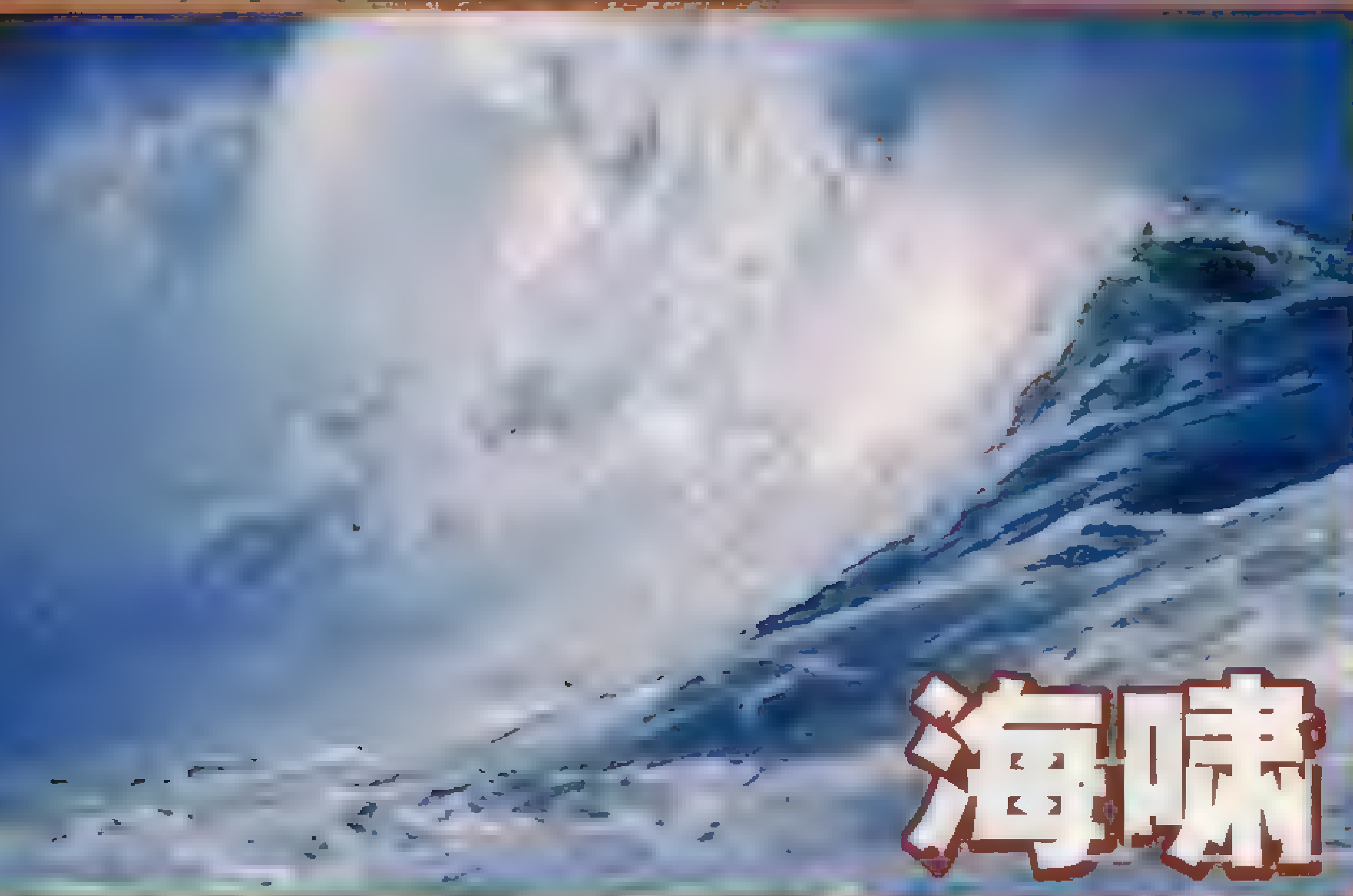
请不要问警钟为谁而鸣，警钟正在为你而鸣。



特别企划 SPECIAL FEATURE

文 D·S

警钟为谁而鸣？
——游戏玩家防灾避险指南



2005 [illegible]

印度洋海啸

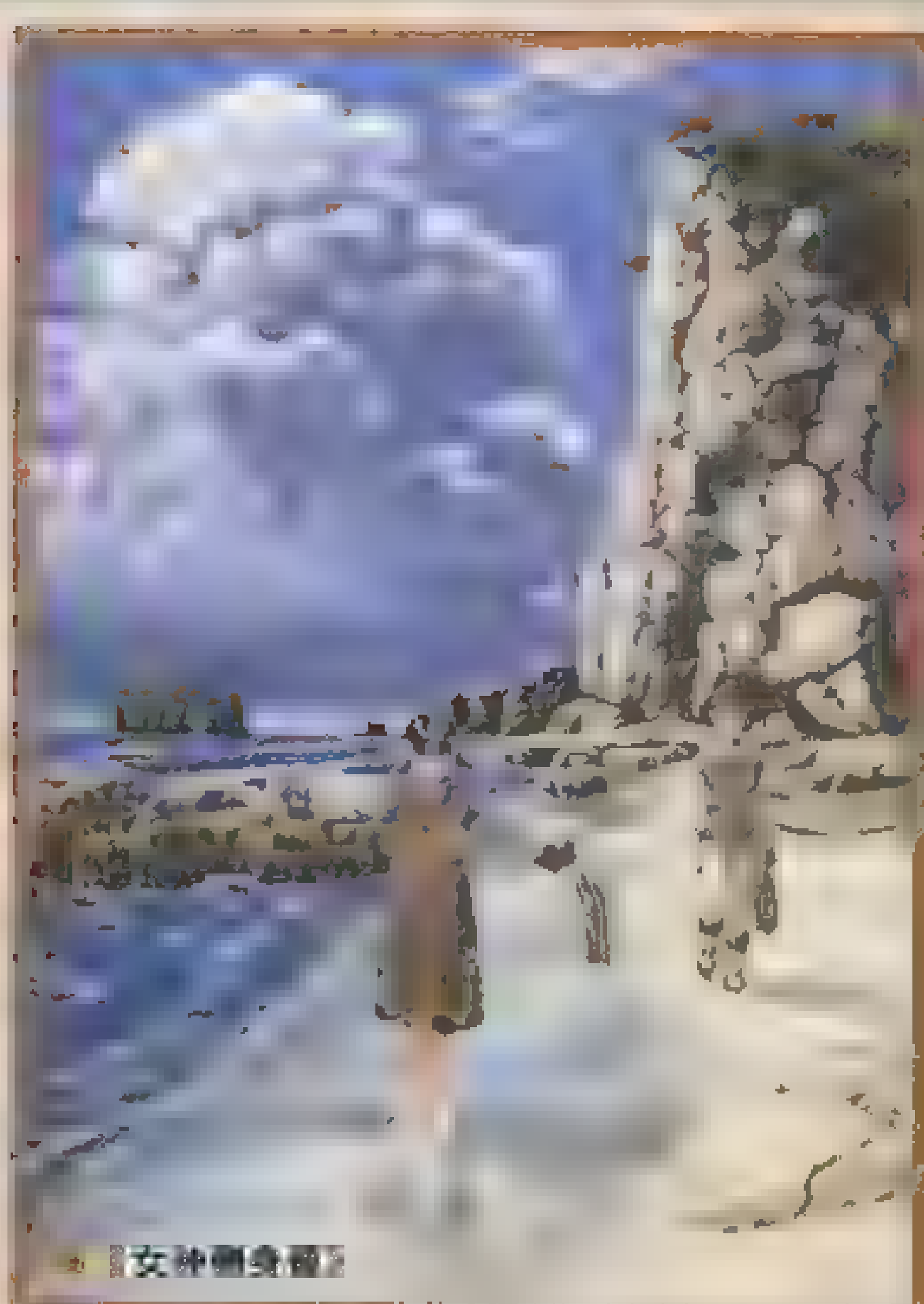
[illegible]

海啸是一种具有强大破坏力的海浪，它通常由震源在海面下方50千米以内、里氏震级6.5以上的海底地震引起。沿岸山崩或火山爆发也可能引起海啸。这种波浪运动引发的狂涛骇浪汹涌澎湃，它卷起的海涛波高可达数十米。这种“水墙”内含极大的能量，冲上陆地后往往会对沿岸的建筑物造成严重摧残。目前，人类对海啸这种灾变只能通过预测、观察来预防或减少它所造成的损失，但还不能控制它的发生。

谈到海啸，《最终幻想Ⅹ》中“辛”所带来的灾难可说是最有代表性的典例。玩家们应该还会记得这一幕经典场面吧：一番肆虐过后，“辛”退去了，只留下如同废墟般的村落与悲伤的村民们。此时，尤娜默默地走向水面，跳起了优美的仪式舞蹈“异界送”，这一幕实在美丽得令人窒息。(估计泰达那小子就是从这时候开始心怀不轨的吧……)在《女神侧身像》里，身为人类与人鱼的混血儿的梦琉刚出场时便以温柔的萝莉外貌俘获了众多纯情少男(或许还是用“萝莉控预备役”来形容更恰当些……)的皎洁心灵，而篇末那令其葬身其中的大海啸相信也是许多FANS心中永远的痛。不过，虽说其闻知生父死讯后已有轻生之念，但身为半个人鱼却被淹死这个设定实在是有些……大海果然是高深莫测(汗)。

此外，曾在2004年便放出过试玩版的《绝体绝命都市2》其主题亦同样是以“抗洪抢险”为主题，见其主角东逃西窜地倒也演得颇为卖力，只恨制作公司IREM太不争气，眼瞅着2006年世界杯就开踢了，其正式版的消息才姗姗来迟……看来就算是天灾也有被人祸放鸽子的时候啊！


《最终幻想Ⅹ》


《女神侧身像》


《绝体绝命都市2》

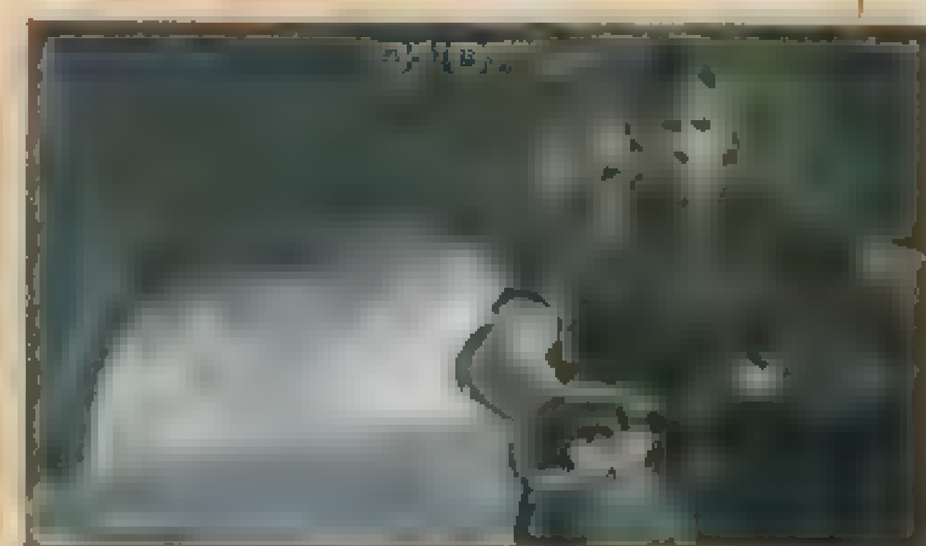


《塞尔达传说 风之杖》

海啸之避险指南

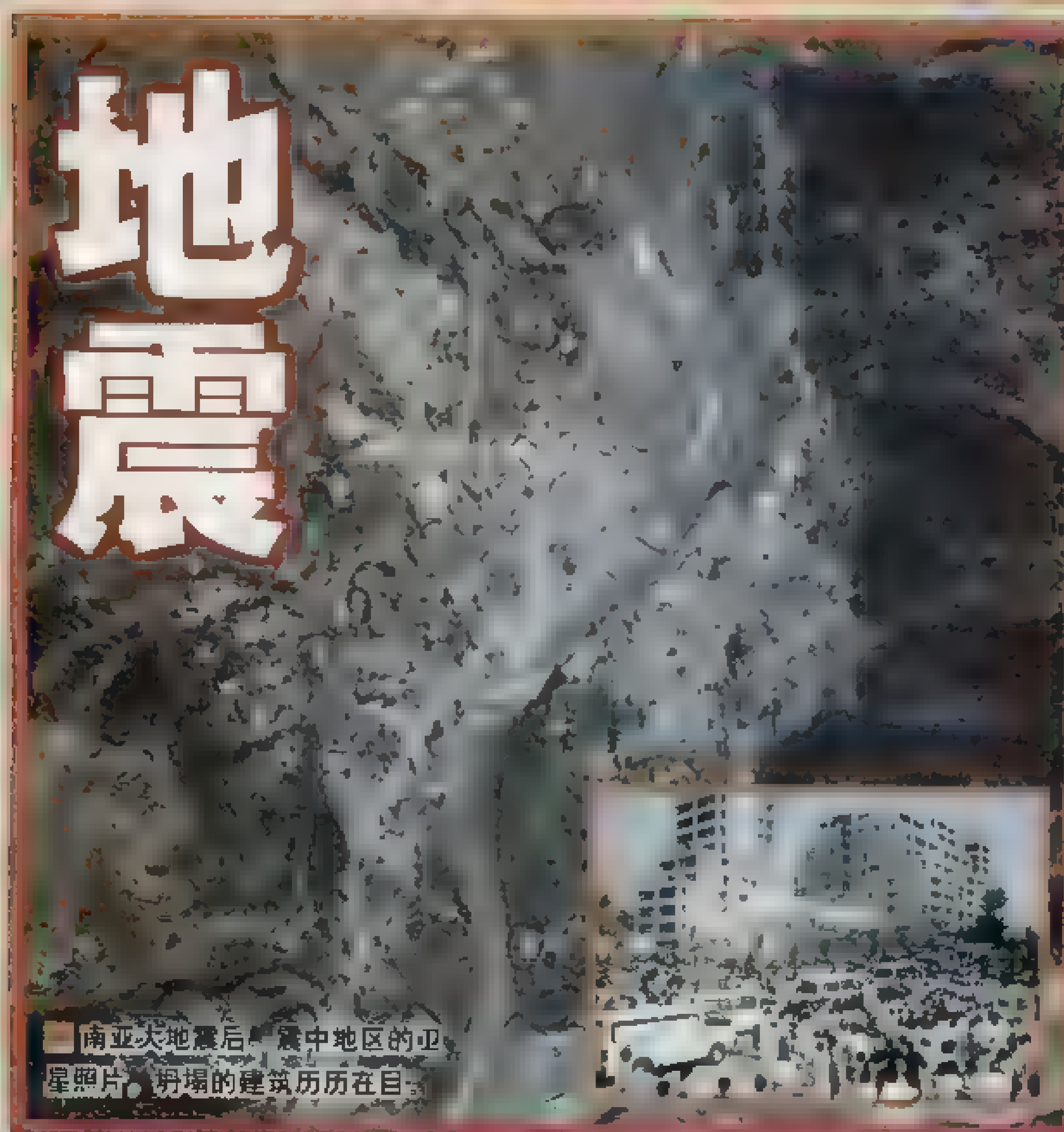
1. 了解海啸相关预警讯息，如：海啸发生前，海水会开始冒泡，泡沫还会发出嗞嗞的响声，海潮渐渐前涌却不退去……这些都预示着几分钟后很有可能将出现一场大海啸。

2. 由于海啸的破坏能量主要在沿海地带集结，所以，一般船只如果要逃避海啸的话，不应该急着返回港口，而是要往深海区域跑，跑得越远，危险就越小。



3. 千万不要盲目，如果迷失方向的话，就向着最高的地方跑。

地震

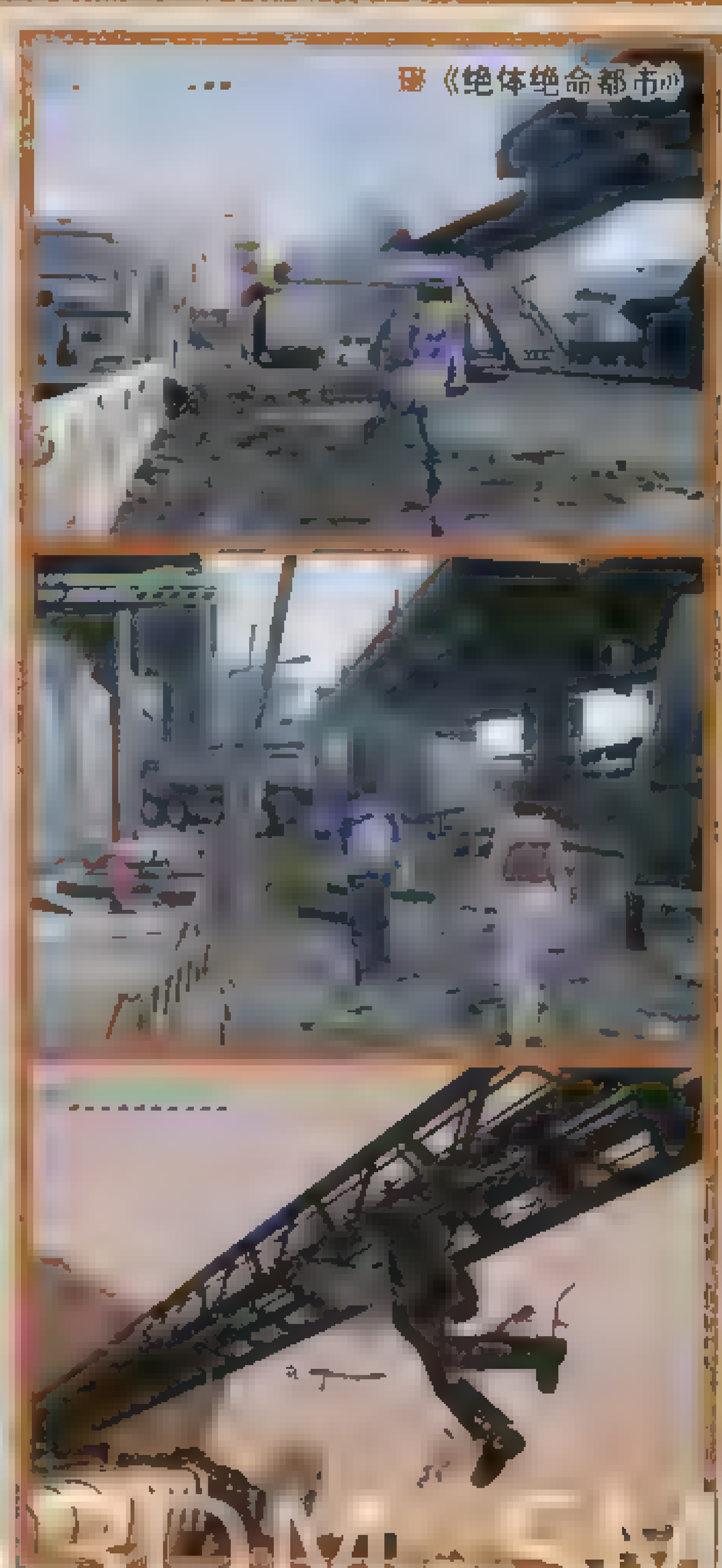

南亚大地震后，震中地区的卫星照片，坍塌的建筑历历在目

2005

南亚大地震

地震是地下岩石发生破裂并释放弹性波传到地表所引起的振动。这是一种很常见的自然现象，想必大家都或多或少地经历过吧？地球上每天都在发生地震，一年约有500万次，其中约5万次人们可以感觉到，而可能造成破坏的地震约有1000次。破坏性地震往往发生于瞬间，它以巨大的力量撼动大地，在几十秒乃至十几秒时间内便足以破坏城市和村庄，严重的破坏性地震造成的伤亡及损失甚至是毁灭性的。据统计，我国被自然灾害波及的人口中，有一半便是缘于地震。

与我们一衣带水的岛国日本亦同样不胜其扰。2002年，IREM发售的《绝体绝命都市》则可以视为游戏厂商


《绝体绝命都市》



《火焰之纹章 圣魔之光石》

对天命抗争的先锋代表(笑)。这款以大地震余威未尽的残破都市为背景的求生游戏让许多日本玩家们产生了深深的代入感，曾经名噪一时。想象一下，当你从昏迷中醒来时(因地震导致的电车事故)，发现刚刚还是繁华无比的大都市霎时变成了一座充斥着残垣断壁的人间地狱，会是怎样的心情？而且这还没完，由于地震余波尚未平息，你得想方设法逃离这个危机四伏的鬼地方。一路上，你要时刻寻找水源来维持生存，还得发扬大无畏的人道主义精神援救同样身处险境的同胞，更要时刻留神随时可能坍塌的建筑物与恶人们的追杀……总之，这款游戏的主角可谓将“就算这个世界毁灭了，我也不会毁灭”的小强精神发挥得淋漓尽致。如果以后要列举一个“游戏界逆天强者录”之类的榜单，此君定然首当其冲。

同样地，《火焰之纹章 圣魔之光石》里面的战争纠纷也缘于地震频繁的古拉德帝国。由于预见到今后的国土板块将会由于地壳变动而沦为汪洋，在魔神对帝国皇子的蛊惑下，整个大陆中拥有最大国土的古拉德帝国突然对同盟邻国鲁内斯发动了侵略战争，从而将整个大陆卷入了漫长的战火之中。

总之，地震从古至今都被许多国家的人们视为灾难之首，究其本质，大概是源于人类对于立足之地的依赖感吧。

地震之避险指南

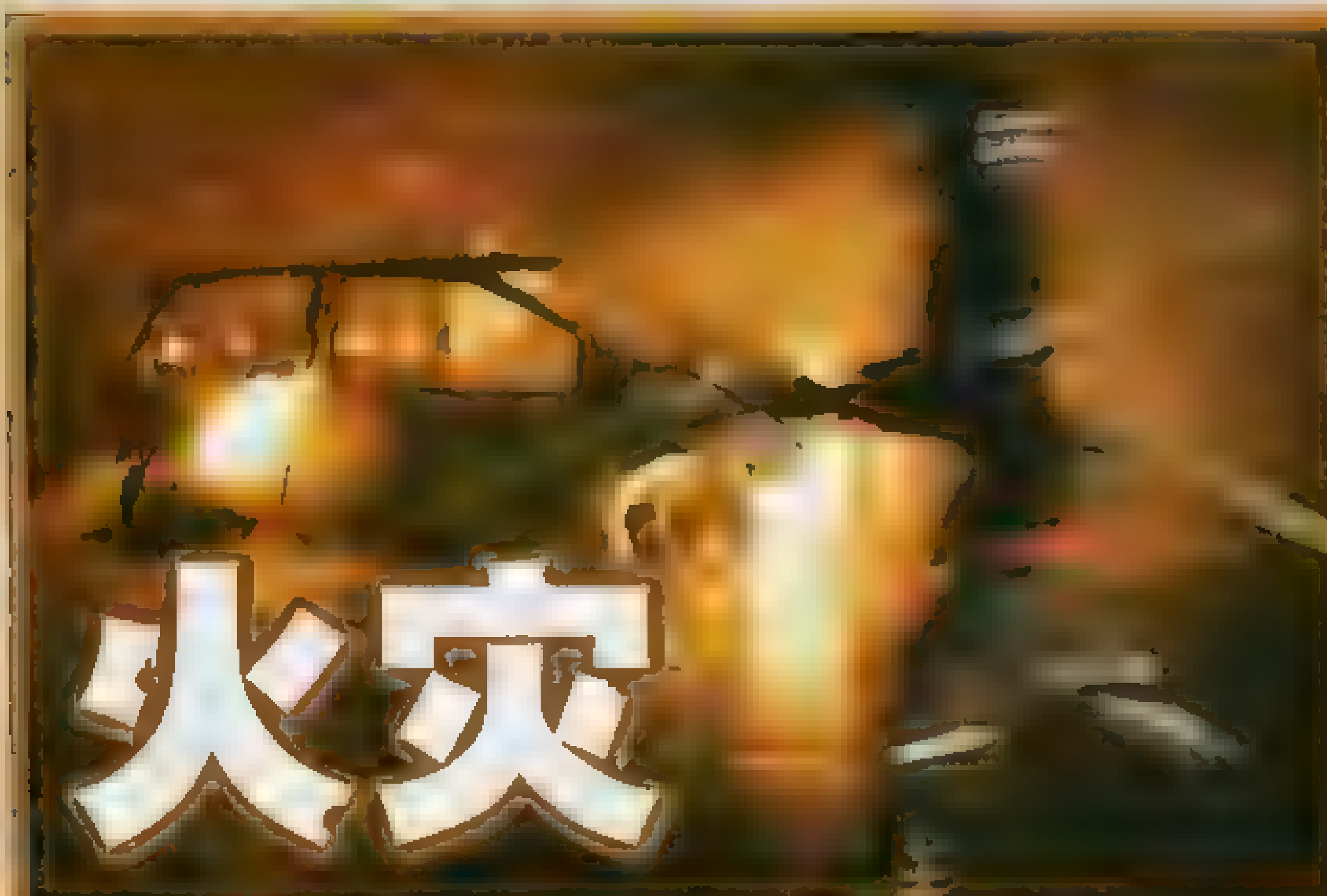
1.撤离时要迅速有序地疏散到安全地区，千万不要停留在楼梯与过道上。

2.若来不及撤离，应就近避震，震后再迅速撤离。例如：在家里可躲在面积跨度较小的房间内(如卫生间)。

3.撤到室外或正在室外的人员，要选择空旷地带避难。

4.避震时一定要注意保护头部，譬如将枕头、脸盆、书包等物品顶在头上，如无条件也要用双手护住头部。


▶与MM独处时，一旦发生轻微地震也可能会有这种意外惊喜哦……



2005 [illegible]

巴黎在燃烧

[illegible]







火灾具有突发性、瞬时性及多变性等特点。未熄的烟头、紧贴灯泡的灯罩、忘记关上开关的电热毯……人们每一个大意的举动都可能会“惹火上身”，从而后悔不迭。而且，除却以上谈到的这些小事故不谈，当真正的大火灾来临时，你的头脑中通常情况下只应当有一个字：跑。不要轻易尝试冲入火场中去救人，除非你与下面各游戏中的主角一样穿戴着与第四幸存者Hunk无异的装束。不要搞错了，他们可不是特工，而是——消防员。

大概是游戏创意乏陈可新的缘故，最近这两年游戏厂商们大都剑走偏锋，纷纷以“反传统”的职业设定为主角增添特色。由此，自从“9・11”事件过后，消防员这个职业便结结实实地火了一把，以消防灭火作为战斗系统的游戏接二连三地出现，且素质颇佳。无论是图形技术极佳的《18局消防员》，还是任务千变万化的《樱坂消防队》，亦或是时刻都因倒计时系统而令玩家紧张万分的《Hard luck》，英勇的主角都给玩家们留下了独特的印象。(其实个人印象最深的还是街机上的某款端着水龙头狂喷的体感游戏……)这类消防题材的游戏都有着共同特点：随时间蔓延扩大的火势及拯救陷入火场的民众。这对玩家的临场判断力是极大的考验，而二人合作模式则会使这份别样的乐趣倍增。不过给大家一个建议，那就是不要在炎炎夏日玩这种会令人心焦难耐的游戏——除非您家对门就是一间口味齐全的冰激凌店。


《Hard luck》



《樱坂消防队》


《18局消防员》

另外，顺便再提醒大家：不要以为火灾发生时大楼里会像游戏中或电影里那样充满着华丽的燃烧情调——真正的火灾一旦发生了，由于有着高温的黑色烟雾，你根本就是什么都看不见的。此外，也不要学游戏角色那样情急之下拿出塑料袋套在头上，否则，由于塑料袋在高温下溶解后的黏附性……请自行回忆《天龙八部》里的铁丑游坦之除下面具后的样子吧。



火灾之避险指南

1. 用湿毛巾捂住口鼻。（但要确定是湿的先……）

2. 冷静地找到最近的安全楼梯通道，注意千万不要乘电梯。

3. 逃生时尽量低身匍匐行进，不过在乱成一团的公共场合就免了……

4. 如暂时无法找到脱出口，则立刻寻找最近的小房间避难。进屋后用非可燃物品将门周围的缝隙堵住（如有条件则向门上浇些水防其燃烧），然后来到窗旁大声呼救。

飓风



2005

“卡特里娜”飓风肆虐美国





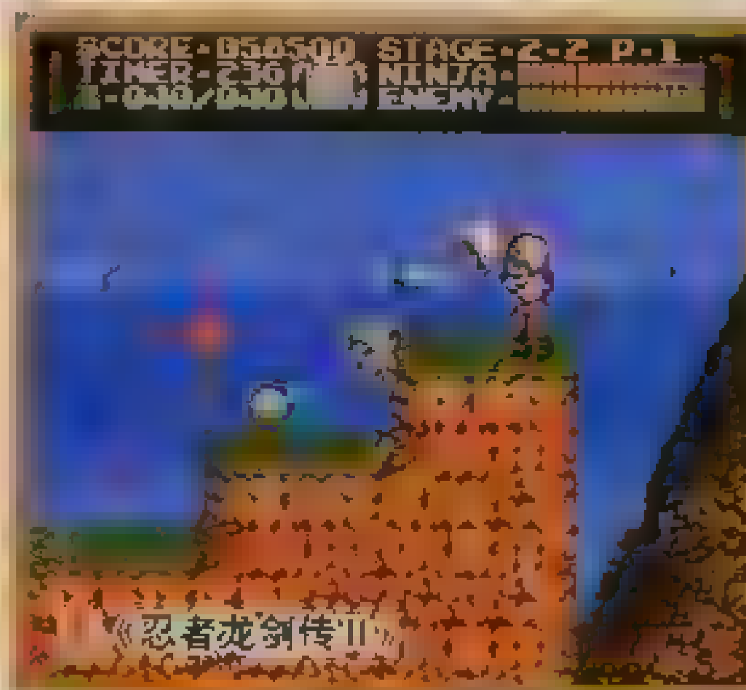



《牧场物语》

飓风与台风只是风速达到33m/s以上的热带气旋在不同地方的不同称呼：太平洋东部和大西洋称为飓风，太平洋西部称为台风，印度洋称为旋风。地球上风灾最严重的是加勒比海地区、孟加拉湾、中国、菲律宾，其次是中美洲、美国、日本、印度，南大西洋影响最小。其原因在于风源多出自印度洋、太平洋、大西洋的热带海域。

在游戏世界里，风灾同样是可怕的“天灾”之一，深受其扰的主角们数不胜数，对其最深恶痛绝的非“《牧场物语》系列”的主人公莫属了。飓风是牧场世界里最可怕的灾难，一旦飓风出现，主角只能乖乖地呆在屋里无计可施，待到第二日出门时，外面的情形简直和刚刚被核弹洗礼过差不离，田地里的庄稼全部难以幸免，而饲养的动物们也会大幅降低好感度（其实能活下来已经是奇迹了……），故此，一旦玩家在天气预报中得知翌日即将有飓风袭来，那么便会摩拳擦掌地开始准备……施行S/L大法。

在很多动作游戏里，风向也是影响角色移动/跳跃的重要因素。其中最令老玩家们记忆犹新的莫过于FC时代的《忍者龙剑传Ⅱ》了吧？在某个飞雪连天的关卡，许多超长的沟壑往往是需要借助风力才能跳过去的，这对于早期操作尚不纯熟的玩家而言实在是个噩梦，D·S便曾经历过N次在跳跃途中乍逢风向改变而跌落万丈深渊的惨剧……此外，前些日子育碧推



《忍者龙剑传Ⅱ》




《极度冰寒》

出的《极度冰寒》在操作上也受风力影响颇大，大概是海上风浪颠簸之故，无论主角在何时何地端起枪来瞄准敌人，都会像喝醉了酒一样东摇西晃。玩家初玩时可能还会感到些新意，但时间一长恐怕就该纷纷“绝倒”了……



飓风之避险指南

1.躲在结构坚固的建筑物内。

2.远离窗口。

3.防雨、御寒是躲避台风时的两大原则，否则失衡的体温很容易造成休克。

4.此外，台风在所有的自然灾害中最容易被预知，因此要多留意天气预报并提前做好防范准备。

疫病



2005 热门关键词

禽流感





流感是由流感病毒引起的一种呼吸道急性传染病，这种病毒是最令人类头痛的病毒之一，因为流感病毒抗原性变异太快，原流感病毒产生的相应免疫物质与新感染变化的新流感病毒对不上号，达不到有效的免疫效果。正因为这个缘故，现在的各种流感病毒才得以猖狂肆虐，让医疗专家们忧虑不已。

不过若说起病毒的话，恐怕许多玩家们脑海里都会条件反射般地响起一句沙哑无比的男声“Biohazard！”这就要怪“生化之父”三上真司了，自从他在十年前制作了一款名为《生化危机》的恐怖冒险游戏之后，全世界便开始有数以百万计身不由己的玩家战战兢兢地步入这个他一手营造出的“生化世界”，一个前所未有的游戏方式与恐怖氛围就此出现在世人面前。每当玩家打开一道未知的大门时，那慢悠悠的开门画面与“咯吱”的音效都足以令人把心提到嗓子眼，这种在常人眼中无异于心理折磨的Loading过程却渐渐地成为了“《生化》系列”的一大特色，按FANS的话来讲则是“不愧是我喜欢的游戏，读盘都读得这么帅……”

之后，大概是觉得初代发力不够，《生化危机2》开始以无视人道主义的姿态将病毒感染范围扩大到了整个城市，玩家们的心脏也随着里昂与克莱尔在浣熊镇里边遛弯儿边痛并快乐着，结局则是皆大欢喜：男女主角双双逃出生天，玩家们亦如释重负，Capcom也赚了个盆满钵满。从此，在整个系列中，纵使关键词“僵尸”偶有缺席（《生化危机4》），但潜台词“病毒”却从未逃过课，典型的全勤标兵。“《生化危机》系列”从此也成为了白金大作的代名词，除了偶尔染有放鸽子的恶习之外，堪称完美。

自此，“病毒”与“僵尸”开始成为了近年来游戏界的热门话题，而现今则大有被炒至恶俗之势。除却老品牌《死亡之屋》虽流于俗套但尚可圈可点之外，类似《御姐武戏》、《洛城大灾难》等纯粹以廉价的僵尸军团经排列组合后依次走至主角面前排队送死的做法实在是对玩家智商的最大侮辱，就连X360上即将公布的《丧尸围城》也忙不迭地打出了机能牌来宣布自己将会如何如何地同屏显示N只丧尸而不拖慢，然而其结果会不会变成又一款以廉价的击破数换取数值爽快感的日版《战神》呢？天晓得。写到此处，不禁联想起了韩寒对《无极》的影评：中国的导演就是不会点到即止，一定要点死为止。

“病毒”这个话题不该再继续泛滥下去了，现实如是，游戏如是。



《生化危机》

疫病之避险指南

1.积极配合疫病防治机构进行各类传染病防治、改善公共卫生的工作，如改善饮水条件、接种疫苗等。

2.及时通过医疗宣传途径了解疫病相关基本知识，尤其需要留意病原体（各类病菌或病毒等）的传播途径（如饮食、呼吸、接触、昆虫叮咬等）。切忌在对疫病缺乏了解的情况下盲目恐慌。

3.针对疾病的传播方式，采取相应的个人防护措施。如为预防通过饮食传染的疾病，我们需要严格注意食品和餐具卫生。疫病流行期间尽量少去人群聚集的公共场合。

4.平时注意锻炼身体，增强自身的免疫力。



陨石

2005 陨石关键词

无（无祸是福……）

陨石是来自地球以外太阳系其他天体的碎片，也叫流星体，绝大多数来自位于火星和木星之间的小行星，少数来自月球和火星。如果流星体没有在大气中全部燃烧气化，剩下的部分就会陨落或飘落到地球上来，这些来自星际空间的"贵客"就叫做陨石，也叫陨星。

如果陨石体积较小的话，充其量也就是被某习惯轻摇羽扇的军师配上长明灯用作封建迷信活动而已，但若体积大到一定程度，则会对我们的地表产生毁灭性打击，其威力将远远超乎人们的想象，《天地大冲撞》便是这个题材的影视类代表作品。

我们的游戏界自然也没有放过这个充满无限想象力与创意的题材。在NDS音乐游戏《押忍！奋斗！应援团！》的最后关卡中，有一块巨大的陨石向地球径直撞来，而应援团集结了全世界人民的力量（画面中出现了游戏中的所有角色，相当于悟空的最终元气弹……），终于将陨石硬生生地挡住了，看来音乐的力量实在是不可小觑啊。此外，在大家耳熟能详的"《高达》系列"中，"行星坠下计划"亦是一个被用滥的题材，无论是《逆袭的夏亚》中以一己之力催动"NW神功"第十级力量硬顶小行星的逆天强者阿姆罗（怎么看都活像《大话西游》中篇末的孙悟空……），还是《高达SEED命运》里卫星坠下后不几集便立时反目成仇的双方种命，大家关注的已不再是陨石本身，而是借助此事件衍生出来的强者们……不过，此类事例的典型代表非《最终幻想Ⅶ》里的超级智能陨石"杰诺瓦"莫属，正是由于它的出现，才诞生了一批强大无比的战士们，而无论战争的正义与真理在哪一方，这些战士的名字都代表着一段历史、一段命运、一段传奇……

陨石之避险指南

祈祷，然后上床睡觉。



篇外注

哦？没想到D・S你对《最终幻想Ⅶ》还颇有研究！说说看，这些战士的名字都有哪些？

樱井孝宏！森川智之！森久保祥太郎！……

……一脚踢飞你这个恋声癖－－#





灾难之最

最心痛的自然灾害
《心跳回忆2》



在《心跳回忆2》中，即使你成功将女孩子约出来，只要那天一下雨（或下雪）她就会毫不犹豫地放你鸽子，这才是最严重的自然灾害……

自然灾害最齐备的游戏
《真・三国无双》系列

在该系列游戏中，你可以深刻地体会到火灾（"夷陵之战"、"赤壁之战"）、洪水（"樊城之战"、"下邳之战"）、疫病（"南蛮平定战"等含毒池的关卡）、飓风及陨石（"黄巾之乱"）等天灾人祸带来的各种痛苦，尤其是事发后那大片大片掉落的血槽和己方士气。



最真实的灾难游戏
《浩劫余生》

这款尚处于开发中的游戏由德国游戏公司Replay Studios制作，宣传的口号是"让玩家亲自体验真实的瞬间！"

其收录的真实灾难事件有：

1912年	泰坦尼克沉没事件
1945年	广岛原子弹事件
1985年	墨西哥大地震
1999年	安德鲁飓风
2001年	9・11恐怖袭击事件
2004年	巴拉圭超市大火





后记

构思企划之前，曾经仔细探讨过这个题材的可行性。虽然文章谈及的话题可能会显得有些不合时宜，但是相较之下，惟有这个题材最能代表整个2005年的世界语言，作为在媒体中最频繁出现的关键词，它贯穿始终。所以，作为一个媒体人，我坚持。

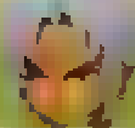
正所谓居安思危，本篇文章里介绍的许多东西可能是您一辈子都不会遇到的（也祝愿您一辈子都不会遇到^^），但是请相信我，未雨绸缪只会对您有益无害。

此时此刻，圣诞节的钟声，敲响了。

愿美丽恬静的平安夜伴随着您度过每一个平安的夜晚。

黄金眼

最近发售游戏的多视角评价



栏目主持：阿修罗 | 黄金珍藏 × 3 | 热血推荐 × 2

这一段时间最热门的话题无疑就是《深渊传说》、《王国之心Ⅱ》以及经过数度延期总算发售的《死或生4》。前两部作品发售在极为普及的PS2上，对于普通玩家来说自然是年末最容易到手的佳品，《死或生4》所在的X360平台售价依然居高不下，对于大部分人来说都是可望而不可及的。本期“黄金眼”的最高分被《潜龙谍影3 生存》夺走，可以说是意料之外却又众望所归。一年前的本篇已经获得了本栏目满分的超高评价，这作资料片更凭借厚道的追加内容继续独占鳌头。国内也有不少MGSer，相信他们都不会错过本作的！

潜龙谍影3 生存



29

对战爽快度 ★★★★★★★★★★



多边形

你无法不对游戏厚道的内容发出“啧啧啧”的声音。游戏本篇中加入的“3D视角”虽然用处不大，但是你很快就会发现这是网络对战的最佳视角，而在国内联网的速度也出人意料，轻微的一点延迟并不会影响战斗的爽快感，而多样的对战模式让你有点玩不过来的感觉，这给MGS带来了新的定义。

GOUKI

就正篇来说，进化程度了了。新增的可控制视角令游戏玩法有了些许变化，游戏的过场动画部分镜头经过了重新调整，体现出制作者精益求精的精神。网络对战模式比想象中还要出色，有志成为真正的Snake的玩家绝对不能错过。除此之外，还有一部电影等着我们去看，作为MGSer真的别无所求。



泰坦

虽然对于这种动作游戏有些苦手，这不等于我不能享受游戏的乐趣，特别是第三张DVD那完全重新剪辑过的游戏影片更让人不得不佩服小岛秀夫那不一般的大脑。这不是简单地去录制游戏过场动画，这完全是按照电影的制作手法将全篇故事以更加完整以及戏剧化的模式进行重制，你无法不投入其中。

■DVD-ROM ■Konami ■Metal Gear Solid 3 Subsistence ■ACT ■2005年12月22日 ■1人■对应PS2 BB Unit ■[illegible]KB

王国之心Ⅱ



27

战斗爽快度 ★★★★★★★★★★



沙罗

与前作相比，本作的进化还是比较明显的。由于游戏主要面向一般玩家，所以去除了前作中类似找狗等比较繁琐的要素。新增加的地图、流程提示等要素，使得游戏玩起来非常顺畅，玩家很少会遇到卡关之类的问题。相对于出色的原创剧情，迪士尼相关的剧情表现力略有不足，比较遗憾。

阿修罗

本作最吸引玩家的地方莫过于超爽快的战斗系统，各种连击不仅华丽而且操作简单，连携技、召唤魔法以及变身等要素更令本作战斗的观赏性大为提升。新加入的反应指令系统让战斗更加多变，可惜对于按键时机要求较低，而且部分BOSS打法过于依赖反应指令，反而有些蛇足之嫌。



卡伦

本作的画面华丽程度令人震惊，尤其是《加勒比海盗》相关人物脸部的刻画让人惊叹不已。战斗是本作相比前作改进最大的地方，变身以及连携技等系统的加入令战斗变得爽快无比。但本作剧情比较复杂，且与前作以及GBA版《记忆之链》有很大关联，没玩过的话可能在理解上会有些困难。

■DVD-ROM ■Square Enix ■[illegible] ■RPG ■2005年12月22日 ■1人■无对应周边■[illegible]KB以上

深渊传说



27

记忆深刻度 ★★★★★★★★★★



邪魔天使

作为系列10周年作品，本作无论在剧情、系统、隐藏要素方面都非常出色，可以说是集大成之作。游戏的内容非常充实，在剧情上是对每个角色都刻画得非常成功，特别是对于主角的描写。游戏的战斗很流畅，帧数很足，比PS2版《仙乐》强了不止一个档次。不过游戏的读盘时间稍长了点。

阿修罗

虽然“《传说》系列”出现了量产的趋势，但是本作的高素质依然令人惊叹。排除掉读盘的问题外，几乎可以用“完美”来形容这部作品的高完成度。全3D的战斗和《仙乐》很像，而新加入的自由跑位以及音素区域概念则使得战术安排上又产生了新的变化。系列特色的スキット对话依然很有趣。



猫太

承袭了《仙乐传说》3D战斗的本作给人感觉相当大气。菜单画面的变化能够给系列FANS耳目一新的感觉，而打开菜单的极速更是爽快。虽然移动画面的帧数略显不足，但战斗却显得相当流畅，一点也不失游戏本身的乐趣。可惜存档和切换场景的速度过慢，严重影响了游戏的连贯性。

■DVD-ROM ■Namco ■Tales of the Abyss ■RPG ■2005年12月15日 ■1～4人■无对应周边■100KB以上

死或生4



26

画面美丽度 ★★★★★★★★★★



纱迦

果然不愧是“世界上最美丽的游戏”，画面表现令人满意，而且还有明显的提升空间，只是头发处理得不好。游戏的CG素质可谓近年来的最高水平，每一个玩家都不能错过！游戏在对战性方面有所强化，在线对战也非常流畅。但游戏的招式判定很成问题，看来制作方在这方面还要大大加强。

沙罗

游戏细致入微的背景贴图精美得令人说不出话来，就连CG也在其面前黯然失色。Online模式中可以与全世界的玩家进行网络对战，而且只有稍许延迟，可以说是完美利用了Xbox LIVE。游戏的尺度放得很开，有很多火辣刺激的场面。遗憾的是除此外的系统变动实在太少，让人有些失望。



GOUKI

日版没有Opening CG，虽然其替代品是一大段质量不俗的即时演算画面，不过相信还是会令很多玩家大失所望。游戏根据主机的显示设置准备了全屏与宽银幕两种比例的Ending CG动画。手感与系统延续了《DOA：U》，依然是一款面向各类型玩家，包容性极强，但并不严谨的格斗游戏。

■DVD-ROM ■Tecmo ■DEAD OR ALIVE 4 ■FTG ■2005年12月29日 ■1～2人■无对应周边■需要记忆[illegible]

真·三国无双4 Special/Koei/ACT/X360 23 | [illegible]/ACT/PS2 23

火影忍者 究极的英雄3



25



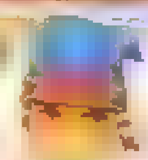
猫太

本作绝对是今年最出色的动漫改编作品之一。先不说战斗的爽快感以及技能魄力的大幅度提升，光是游戏中"通往究极的挑战"模式就相当吸引人。玩家可以在木之叶村中自由移动并接受各种等级的任务、发展剧情等。表面上看来与前作的RPG模式无异，但在趣味性方面却处理得相当出色。



阿修罗

相对于日渐没落的动画版，这款出色的游戏似乎更能满足《火影》的FANS。超多可选用的角色绝对可以令人热血沸腾。经过3代的发展，这个系列的系统已经步入了成熟期。游戏的核心系统与前作相比并没有太大变化，但是很多细节方面的调整可以令玩家在游戏时的感觉变得更加畅快。



胜负师

从画面上看起来与系列前两作并无太大的差异，但实际内容已经得到了飞跃的进化。在激烈的忍术对战中，替身术依然是本作的主打系统，但本作更在连续技方面下了一番功夫，普通技接上忍术的概念已经完美浮现。而浮空以及落地的判定等一般格斗游戏的系统的确能让人大呼过瘾。

最终幻想IV Advance



23



沙罗

如同GBA上的前几作一样，但游戏还是新增了怪物图鉴、隐藏迷宫等新要素。尤其是其中的月之遗迹迷宫，相信会令所有玩过的人大呼过瘾。优点的背后，不足之处也同样令人遗憾：剧情对话增加了汉字、角色头像，但所有物品却依然以假名表示、遇敌率也比原来的版本高出了太多。



邪魔天使

作为超任上第一款《FF》，本作在移植的时候进行了许多人性化的调整，比如ATB槽可见，对话的时候有人物头像等。不过有的不足并没有修正，比如所带道具数量不是太多，遇敌率也有些偏高。不过作为新增要素的音乐模式、怪物图鉴和隐藏迷宫，这些倒是很值得称道的。



阿修罗

游戏在主线剧情上与原作没有任何区别，在当时颇为细腻的剧情用今天的眼光来看仍值得称道。与原作相比，GBA版加入了诸如ATB槽可见化、对话框显示人物头像等小细节，另外还追加了一些新的迷宫以及敌人，让游戏更加完善。不过鉴于本作移植的次数实在是太多了，多少会让人觉得心生倦意。

反乱猫人X



22



阿修罗

游戏真正16：9+全3D的画面的确令老玩家感到很震撼，不过毕竟游戏的核心内容没有太大改变，所有的一切都很熟悉。游戏新加了可以操纵X的宿敌Vava的模式，玩法上与X有着较大差别，对于老玩家来说是全新的挑战。不过游戏最吸引FANS的地方在于讲述系列黑历史的隐藏剧情动画。



猫太

重制后的本作给人一种视觉上的冲击力，除了有大段的精美片头动画以及主题曲外，游戏的画面也沿袭了《洛克人X8》的2D玩法+3D建模的风格。尽管游戏的内容与《洛克人X》并无太大的变化，但这些要素将会令人赏心悦目。但个别武器的强弱有点失去了平衡性，而且拖慢情况也十分严重。



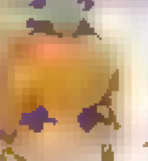
纱迦

同样是《洛克人》移植作品，感觉上本作要比之前的《DASH》有诚意得多。不仅完全重新制作了游戏的画面部分，更追加了大段的全新影像。其实游戏附带的《新旧洛克人》的试玩版更让纱迦心动。虽然只有短短的一关，但是看到经典名作以全新的样貌再度降临，心中依然十分感动，期待正式版发售。

NEOGEO斗技场



21



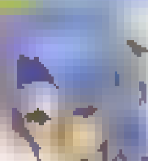
纱迦

倍受期待的作品终于移植，在家中也能欣赏NEOGEO众明星的大乱斗了。出场角色多达40人，令老玩家倍感欣慰。协力攻击、超必杀技的演出效果令人满意，就算不玩也一定要看。但游戏未能追加太多新要素，只能算是中规中矩。更离谱的是读盘时间，慢得有些出人意料，影响了游戏流畅度。



阿修罗

本作中收录角色的丰富程度的确令人震惊，很多角色的出处都会让人抓耳挠腮想上半天。各角色的基本招式都保留了下来，不过在性能上则有所改动。一些角色的必杀技以及超必杀技的观赏性极强。总体来说，游戏的画面表现比较一般，没能体现出所使用的新基板的出色性能。



十六夜

这款移植自街机的游戏最吸引人之处就在于包含了众多SNK知名作品中的角色。虽然这种"大杂烩"的格斗游戏并不稀奇，但能够将类型差别如此之大的游戏人物放在一起，还专门设计了独特的必杀技，确实相当吸引人。如果你喜欢SNK的街机游戏，那么这款作品绝对值得尝试一下！

超级机器人大战MX PORTABLE



19



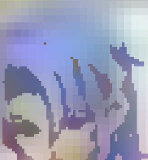
阿修罗

虽然剧情部分、地图画面都采用了16：9的比例来显示，但是最关键的战斗画面却采用了裁切或拉伸的形式以达到伪16：9的效果，令人感觉非常没有诚意。由于硬件机能上的限制，游戏需要频繁读盘，很多光影效果以及地图剧情演出都从即时演算变成了播放预录的影像，效果很差。



沙罗

总的来说，本作是失望远大于期望。虽然完全保留的语音以及超大的画面的确超越了过去的掌机版《机战》，但读盘频繁、播片效果差、两种伪16：9画面的设置让人非常失望。尽管游戏新增加了第0话等少量新剧情，但那对于玩过PS2版的人来说，这些要素几乎可说是可有可无的。



十六夜

对于PSP上的第一款机战游戏原本是想大夸特夸一番的，毕竟对于掌机来说，单"有语音的机战"这一点便已经是本质上的突破了。然而让人无语的是"掌机上第一款有语音的作品其特点是关闭语音"！画面虽然不错，但缩减了很多特效，没有达到PSP游戏应有的素质，读盘速度也比较一般。

网球王子 校庆王子/Konami/AVG/PS2 20

我们的[illegible]/Namco/ACT/PSP [illegible]2

黄金眼 REVIEW
已发售游戏的深度回顾

26·25

恶魔城Dracula
暗之咒印&苍月十字架

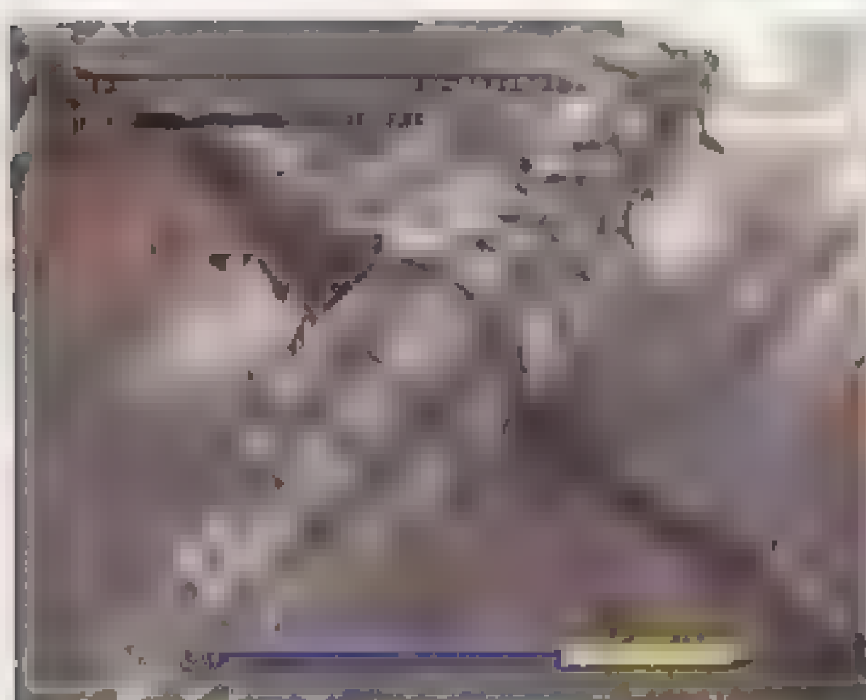
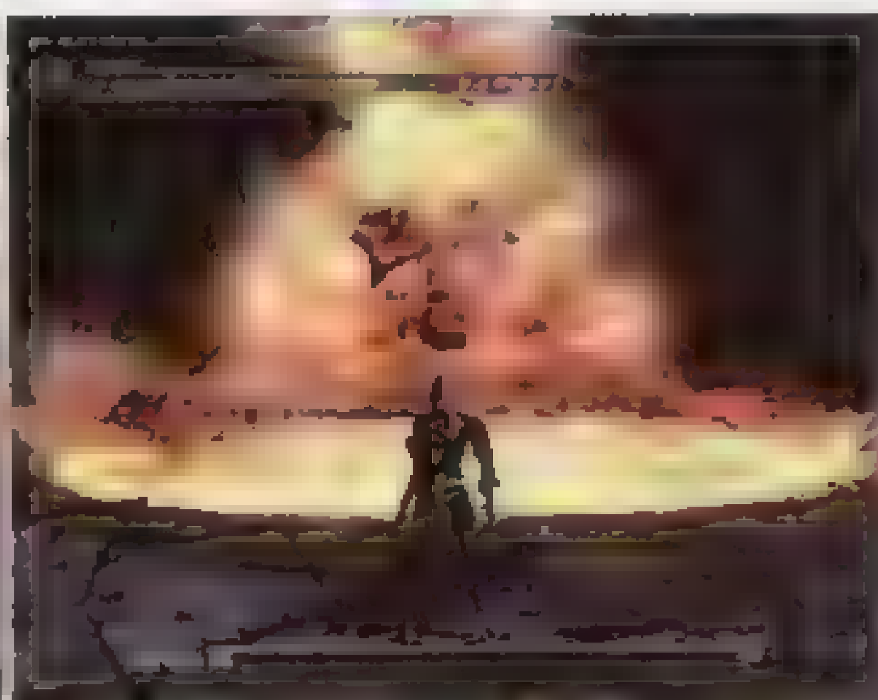


文 阿修罗

◆游戏时间：各25小时以上

PS2·Xbox／DVD-ROM／Konami／A·RPG／2005年11月24日／428KB／1人／无对应周边／日版／6800日元

NDS／卡片／Konami／A·RPG／2005年8月25日／自带记忆功能／1～2人／无对应周边／日版／4800日元



▲相对于2D的《恶魔城》，《暗之咒印》在玩法上还是有很多创新的。

《Castlevania》与《恶魔城Dracula》

《恶魔城》说的是欧洲的故事，不过很可惜制作《恶魔城》的人却是日本人。你一定可以在《恶魔城》中找到很多经典的欧式风格的要素，但是同时请不要忘了，经过日本人加工出来的欧式风格绝对不会是纯正的欧式风格！这个道理就像"没有人期待《真·三国无双》能够完全再现我中华文化的神髓"一样浅显易懂。所以，本篇REVIEW才会使用日文版的游戏标题，文章中提到的名词也皆以日文版为准，因为我们说的是"日本人制作的《恶魔城》"。虽然说PS2美版的《暗黑的诅咒》先于日版《暗之咒印》一个月发售，但是从日版不仅包括了美版全部内容并同时收录英日文双语字幕这一角度来看，很容易可以看出哪个版本更加利于把握整个游戏的特性。

说老实话，对于《恶魔城》这款游戏来说，单用英语或日语语音/字幕来玩都是不够的。从这个系列开始注重剧情的表现起，美日版在台词的设计方面就产生了很多细节上的差异。这样的差异不仅体现在同一名主要角色会在两个不同版本中使用不同的名字上，更在于台词本身上的不同。对比过美日版台词的玩家或许应该注意到，同一场合下同一角色说的话，有的时候会有细微的区别，有的时候说的甚至是完全不同的内容！所以，作为《恶魔城》的CORE FAN，一定要将美版日版都通关一遍才行！当然，实际上并不是每名玩家都有这个条件或时间这么做的，不过没有关系，本刊总第142期上的剧情小说就是综合了美日版台词后的成果，大家有兴趣的话可以找来看看。

单就系列标题在不同地区的影响力来看，《Castlevania》和《恶魔城Dracula》的确在西方和东方各占了一片天。虽然作为系列制作人的IGA曾经希望游戏标题在全球范围内统一为《Castlevania》，但是很明显日本的玩家并不满意这一决定。无奈之下，日文版的《Castlevania》在仅仅使用了3次以后就销声匿迹了，一度成为了玩家的笑柄。就算在我国，相信大部分玩家了解这个系列也是因为日文版标题中那突兀又明显的3个汉字，而不是连英文词典中也查不到的"castlevan a"。

《苍月十字架》与《暗之咒印》

相对于语音、字幕以及标题这些只影响到对剧情的理解或是国内玩家在游戏时方便程度的要素，美日版在游戏本身上并没有什么太大的差别。而这也正是关系到游戏是否能够受到玩家欢迎的关键要素。一款游戏当然只有好玩才能收到玩家的欢迎，狗尾续貂是没有办法逃过群众雪亮的眼睛的。《暗之咒印》继承了PS2前作的3D路线，继续开拓系列新的发展方向；而《苍月十字架》则摆明了沿用《月下》的老传统，要保证老玩家不会进一步流失。

先说《苍月》吧！在NDS上推出的本作在世界各大媒体的评论中都没有达到GBA版前作《晓月圆舞曲》的高度，但是在玩家自己的评价中却几乎与前作持平。这个现象说明了一个问题：专业媒体和玩家的视角并不一样。游戏在画面音效上比起前作来的确有了很大的进步，但是对于专业媒体来说，这些都是更换平台所应有的进步，真正关系到游戏性的要素却几乎和前作一样，没有什么令人惊异的革新。对于玩家来说，本作有与前作一样的系统，此外还加入了一些新的要素，画面和音乐又比前作好，所以它依然很受欢迎。对于厂商来说，玩家的评价才是最重要的。这一次的《苍月》瞄准的购买层就是玩过前作的人，想要让他们再掏一次腰包，很明显厂商达成了自己的目标。

然而，这种只改良不革命的做法有其局限性：虽然你能赢得一时的利益，但是久而久之人们就会厌倦一成不变的玩法。2D《月下》式的玩法（虽然很像，但是和2D《银河战士》还是有区别的）已经发展到了顶点，这样的风格已经走进了死胡同。这也就是为什么《恶魔城》小组会在PS2上寻求将系列3D化的原因！前作中，IGA试图削弱《月下》以来的RPG要素，让系列重新回到ACT的轨道上去。他成功地去除了《恶魔城》一直以来攻击方式单调的缺点，也成功地证明了一个不可改变的事实：《月下》对于系列的影响实在太过深刻，玩家已经过度依赖RPG要素而不愿意将其舍弃了！所以，《暗之咒印》才会再次回归A·RPG模式。

开放式地图、多武器系统，这简直就是《月下》的3D版。再加上改良过的连击系统、新增的使魔精炼、偷窃、道具合成等要素，单论游戏性的话《暗之咒印》绝对在《月下》以来所有的《恶魔城》作品之上！为什么有人依然会说本作不好玩，是垃圾？他们究竟好好玩过游戏没有？要想赞扬或批评一件事物，你首先需要对它有深入的了解，捧得越高或批得越狠，你对它的了解就要越深。"高！实在是高！""烂！真XX烂！"，是个人都会说。很多人批评3D《恶魔城》的时候根本没有玩过游戏，或者只玩了一两个小时，他们甚至连基本的论据都难以搜集齐。这明显不是一种实事求是的态度。

上一段也说了，本作的优点就在于新老系统的完美结合。丰富多变的系统令本作作为游戏的可玩性大大超越了前作以及之前的绝大多数作品！前作的连击系统可以说是一大创举，让系列一直以来单调的战斗变得有趣起来。这一次虽然单一武器的连击数以及连击动作减少了，但是由于主角有多种不同的武器可以选择，所以其连击系统的变化反而变得更加丰富！另一方面，由于道具、武器防具数量有所增加，所以收集全道具的挑战性更强；新加入的使魔由于有多种形态，也需要玩家花时间去培养才能看到其全部形态。

当然，《暗之咒印》的缺点也很明显。最主要的一点就是该作极为糟糕的视角。前作推出的时候也有少数人在那里叫嚣"视角问题"，但是那一作视角基本上是固定的，就算在某些地方造成了小小的不便，又何以谈得上"问题"二字呢？然而，玩过《暗之咒印》的人应该都有体会，在墙脚且锁定敌人的时候，快速又毫无征兆的视角变动绝对足以让初上手的玩家头晕眼花！这才真真称得上"问题"！这个问题产生的原因，和游戏中角色建模不够美观、贴图不够精美、跳跃动作缺乏力度以及空间感一样，都是由于负责开发游戏的小组缺乏3D游戏制作经验造成的！虽然在《暗之咒印》之前GA监督与曾经开发过《寂静岭》的部分技术人员合作过《赤落破坏神》，积累了一些3D游戏制作经验，但那还是不够的！《恶魔城》在3D领域中起步太晚，错过了积累经验的黄金时期，当别人已经熟练地掌握了众多技巧的时候，继续探索的IGA以及他的部下难免显得有些落后于时代。要想令《恶魔城》迎头赶上那些3D动作游戏的先锋，如果没有一些对3D游戏更熟悉的技术人员加入进来，恐怕是很困难的。我们只能期望Konami意识到《恶魔城》的品牌号召力，对该系列的开发注入更多的人力财力，这样3D《恶魔城》才能从探索进入到正规的发展轨道上去。

除了视角问题外，还有一个不大不小的小毛病要说一下。那就是很多A·RPG都没能避免的问题：等级一高以后打起敌人来就如同切菜一般，失去了动作部分本身应有的技巧性。由于前作是纯正的动作游戏，所以相对来说这方面的问题小了一点。而再度回归A·RPG形式的《暗之咒印》除了利用限制所携带道具的数量外，并没有很好地解决这个问题，甚至因为动作要素的加强而令其暴露得更加明显。对付那些低级敌人，一套连击刚开头对方就已经挂了，很没有成就感。

过去、现在和未来

国内很多玩家都喜欢《恶魔城》，却又被《月下夜想曲》限制得太多。而这种情况在日本和美国也很普遍。《月下》的确是系列的一个高峰，但是现在它已经成为了一套沉重的脚镣，限制了系列的发展。是继续像《苍月》那样套用旧模式保住短暂的现在，还是像《暗之咒印》那样做一些可能亏本的买卖来探索新的出路，这是IGA所领导的《恶魔城》小组以及Konami高层所要做的选择。对于我们玩家来说，不管你怎么改革，游戏一定要好玩。这里做得好，请继续发扬光大；那里做得不好，下次请改正！经典就是在不断磨练中诞生的！



▲不可否认《苍月十字架》是一款很好玩的游戏，但是同样的玩法我们已经体验过太多次了。

火热秘技

投稿地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编：730000
Email：guide@ucg.com.cn 短信投稿：发送TT+你希望投来的稿件内容简介到33557770

栏目主持 纱迦

“攻略透解”、“研究中心”、“火热秘技”欢迎来稿

PS2 日版 银河游侠
游戏原名 ROGUE GALAXY

隐藏的传送点

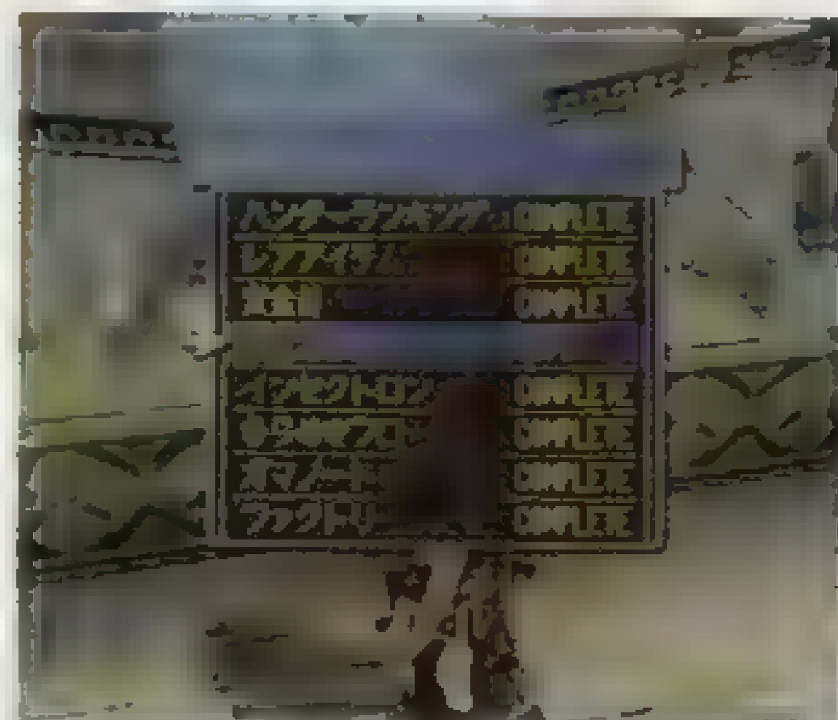
如果你在一个星球内踩完了所有的记忆点，那么地图会自动全亮，而且没有开启的宝箱也会以黄色圆点在地图上表示出来。需要特别注意的是，在惑星ゼラード上，由于剧情的缘故，会自动跳过两个记忆点。解决方法是后期回到ゼラード后，先传送到ゼラード・ウエストサイド：アイテムショップ前的记录点，然后向地图的左下方走，踩完入口的记忆点，再向前坐电梯下楼，通过回廊就是最后一个记忆点了。

部分道具入手法

很多道具在后期的商店里可以无限购买，没有难度可言。但也有很多道具是买不到的，要想批量获得的话，就只能靠从敌人身上打出来。下面就将这些敌人作为靶子列出来，以供大家尽情屠戮。

魅惑のランプ：モグッチ(编号049)

幸运のクローバー：つちくれ君(编号117)



▲最难完成的一项任务莫过于怪物讨伐了！从本人截下这张图后又过了十多个小时才算完成。

水晶の杖：魔僧兵(编号126)

人鱼のうろこ：ソロン(编号128，概率极低)、オロチ(编号167)

ネビュラドンの卵：ポイズンフライ(编号066)

暗のオルゴール：エンシェントバロン(编号081)

银河の罗针盘：ピット(编号135)

ドクロの首饰り：レッドホーン(编号068)

マジックルージュ：マンドーラ(编号075)

第一条秘技由阳光育成计划成员心情味道提供！

PS2 所有版本 灵魂能力III
游戏原名 SOUL CALIBUR III

自创角色的秘密

在创造角色时，大家可以看到画面下方有两条槽，一条槽用+和-表示，另一条槽用太阳和月亮表示。这两条槽其实是自创角色的属性，+-槽代表这名角色的善恶，往左偏代表善良，往右偏代表邪恶；日月槽代表这名角色的性格，往左偏代表萌，往右偏代表酷。

决定自创角色性格的因素在于你所选择的部件，比如选择比较性感的服饰就会向萌方向发展(汗)。两条槽组合下来，性格一共有善萌、善酷、恶萌、恶酷4种情况。性格对自创角色的实力没有影响，不过会影响以下3个方面：

①台词。一般说来恶系角色的台词都很欠扁。

②按K键出现的胜利姿势。萌系角色动作比较可爱。

③对战前画面中的表情。萌系角色总是面带微笑，酷系角色总是一本正经。



▲露蒂(《宿命传说》)大战菲奥娜(《狂城丽影》)。

今后本刊上会为大家献上《灵魂能力III》的对战研究，敬请期待！

PS2 所有版本 汪达与巨像
游戏原名 汪达与巨像

投稿人：lastmandream

上天下海

有一期杂志上登过《汪达与巨像》的秘技：可以抓住鹰在天上飞。其实在第8个巨像的门前水池里有鱼，潜入水下可以抓住鱼在水里游。祝UCG越办越好！

当时漏写了可以下水，被你捡了个便宜，快把你的稿费地址发过来吧！

PSP 日版 激・战国无双
游戏原名 激・战国无双

投稿人：逆刃刀

全角色出现方法

织田军团	
织田信长	初期即可选择
明智光秀	打过织田夫妻编
羽柴秀吉	打过织田军团编
森兰丸	打过织田夫妻编
お市	初期即可选择
浓姬	打过织田军团编
德川军团	
本多忠胜	打过武田军始动编
服部半藏	打过武田军始动编
稻姬	打过武田军始动编
东方武士团	
真田幸村	初期即可选择
上杉谦信	初期即可选择
武田信玄	打过东方武士团编
伊达政宗	打过德川军再兴编
今川义元	打过德川军再兴编
くのいち	打过东方武士团编
西方武士团	
前田庆次	打过西方武士团编
杂贺孙市	初期即可选择
石川五右卫门	打过西方武士团编
阿国	初期即可选择

最强武器入手方法

要想取得最强武器，难度要是难しい或地狱，而且必须用该名角色进行游戏。由于时间所限，本人目前还未找到完全正确的方法，另外服部半藏的最强武器也至今未找出方法，望广大“油炒饭”见谅！

真田幸村・炼枪赫罗汉

关卡：近畿攻略战

在20回合以内击败除了织田信长和侍大将之外的全部军团。

前田庆次・钢锋仁王尊

关卡：北陆放浪战

打开水门后击败出现的军团，再击败上杉谦信。

织田信长・神灭第六天

关卡：奥州征伐

在我方无人败走的情况下击败上杉谦信。

明智光秀・罗刹刃金狼

关卡：山阳攻略战

以最快速度制压全部据点，且吉川元春健在，这样当总大将出现后就会出现贵重品报告信息。

石川五右卫门・碎城舞狮子

关卡：四条河原歌倾奇舞

快速制压全据点。

上杉谦信・焰光毗沙门天

关卡：关东夹击战

与武田信玄合流、稻姬与本多忠胜合流事件发生，并快速击败所有敌将。

阿市・琉璃弁天 蓟

关卡：姊川之战

先击败远藤直经、赤尾清纲并发动开门之计，再击败矶野贸昌并发动开门之计，最后击败朝仓景纪。整个过程要快。

阿国・宝藏吉祥天

关卡：京洛逃亡战

15回合内发现全部隐藏宝物，之后击败出现的羽柴秀吉。

女忍者・坏闪黑暗天女

关卡：界倾奇者退治

10回合之内制压全部据点。

杂贺孙市・白阳八尺鸟

关卡：九州脱出战

先到中央有船的地方，之后用各人身上的发破之书破坏全部炮台，并消灭除前田庆次外的全部敌将。

武田信玄・是大神荒

关卡：信玄お通路さん

通过第4个塔后，石川、杂贺登场，贵重品出现。

伊达政宗・双龙阿修罗

关卡：奥州征伐

10回合内破坏全部岩。

浓姬・蝮蛇

关卡：信长伊贺越え

快速击败全敌将，并制压全据点，最后击败出现的杂贺孙市。

森兰丸・鬼迅护法天童

关卡：九州攻略战

快速制压全据点、击败全敌将。

羽柴秀吉・三界斗战文殊

关卡：九州征伐

敌总大将出现时我方全武将生存，贵重品发现。

今川义元・凤凰光明遍照

关卡：姊川脱出战

上杉谦信和伊达政宗从目的地脱出后，贵重品发现。

本多忠胜・烈枪降阎魔

关卡：信浓诀别战

完成千人斩。

稻姬・清丽天弓爱染

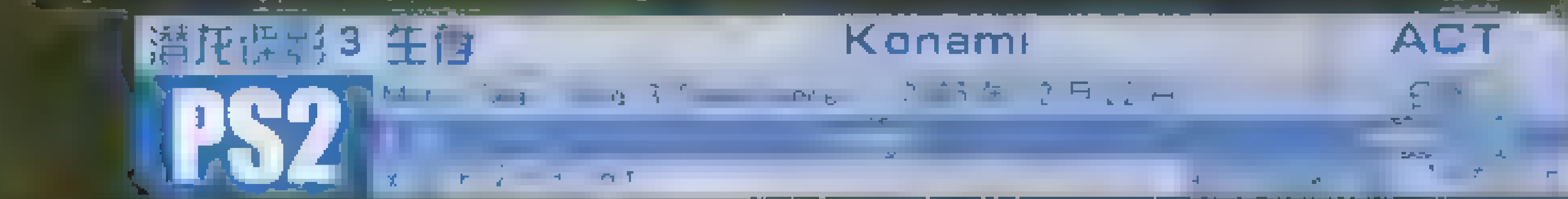
关卡：三河离反战

所有敌将和侍大将都由稻姬干掉，贵重品发现。

最终还是加入最强武器设定才是王道啊！

文 多边形





期待已久的《潜龙谍影3 生存》终于发售了！初回限定版那厚道的包装令人啧啧称赞，3张DVD的容量不可不谓"厚道"。虽然游戏本篇并没有做太大的改动，只是在部分过场动画上做了调整，但是第二张碟的在线模式和第三张碟的完全影片鉴赏则是制作小组诚意的表现。

废话不多说了，让我们快来看看有哪些精彩内容吧！

厚道包装内容逐一介绍！

SUBSISTENCE　DISK 1【n.生存，生活】


3D视角

第一张DVD里面的主要内容就是《潜龙谍影3 食蛇者》的本篇游戏。如同《潜龙谍影2 实体》一样，本作对于本篇故事没有进行任何修改，虽然添加了全新的"3D视角"，但玩过之后就会发现这个视角并没有想象得那么美好，在激烈的游戏中又要腾出手来控制另外一个摇杆并不是什么太美好的事情。不过制作小组还是很有诚意地对游戏中的过场动画做了一些细节上的调整，增加了一些以前没有看过的镜头和角度，所以说还是有一些新意的。

而游戏的鉴赏模式(Demo Theatre)也是在《食蛇者》欧版中新增加的内容。在这个模式中可以任意观赏游戏中的每一段过场动画，不过前提条件是你必须拥有第一张碟的本篇游戏通关记录，并且比欧版更厚道的是，这次你只需要通关一次就可以观看所有过场动画了！（欧版中部分分支动画必须多次通关依次满足出现条件才可以。）

另外，在《食蛇者》中原本需要联网进行下载的各种迷彩，这次也可以直接通过DVD下载保存到记忆卡里面了！方法就是在开始新游戏的时候选择"喜好MGS3"，然后以EASY以上难度通关并保存后，就可以在"Special"菜单中看到"Camouflage Download"选项，总共有23套迷彩可以下载到记忆卡中，然后在游戏中换迷彩的界面选择调用记忆卡内迷彩档案的选项就可以了。不过要注意的是，每套迷彩要占用807KB的空间，一张标准的PS2记忆卡是8MB容量（约8000KB），你可以算一算一张记忆卡能存多少迷彩。不过好在迷彩反正能够随便下载，大家只要按需索取即可，不必太贪(笑)。


鉴赏模式

PERSISTENCE　DISK 2【n.坚持，持续】

第二张DVD里面则包含了大量游戏模式，其中有：

在线模式　ONLINE MODE

通过互联网与世界各地的MGS玩家进行多种模式的对战，并以互相之间的成绩进行排名。本模式在后文有详细介绍。

猴蛇合战　SNAKE VS. MONKEY

操作Snake来抓捕比波猴的游戏模式。这是《食蛇者》中就包含的小游戏，而这次在前作的基础上又增加了新的关卡。由于需要每一关都取得第一的成绩才能继续下一个关卡，所以游戏还是具有相当难度的。

决斗模式　DUEL MODE

这是在《食蛇者》欧版中新增加的游戏模式。简单来说就是BOSS RUSH模式，你可以选择和任意一个BOSS进行单挑来决出单项最好成绩，也可以选择一口气进行BOSS车轮战，来看看你的生存能力到底有多强。这个模式在欧版中是需要通关一次才会出现，而这次是可以直接选择的。

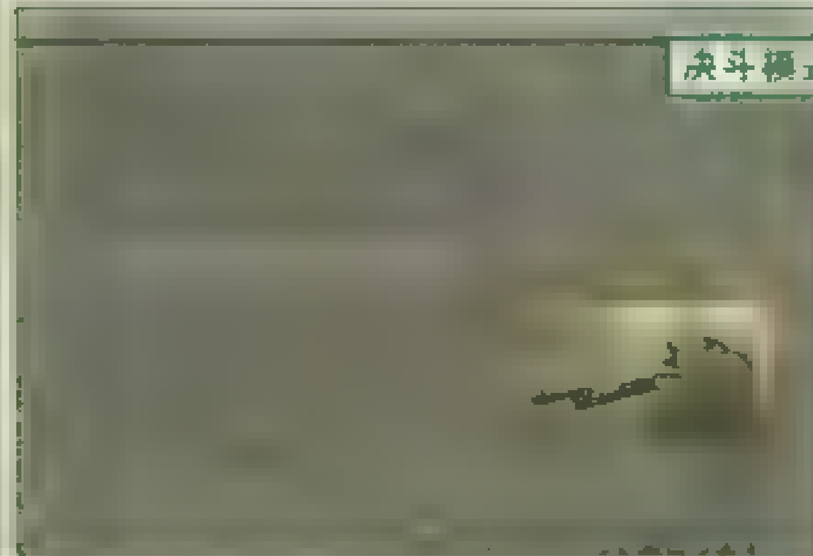
秘密剧场　SECRET THEATRE

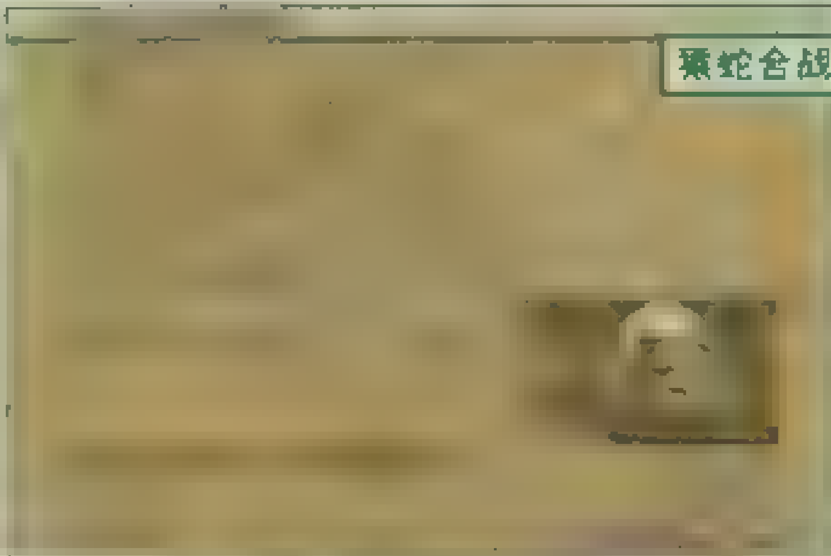
这是综合了小岛组在《食蛇者》发售之后，在其官方网页上陆续放出的一些搞笑游戏动画，分别由《MGS3》中各位主角出演，内容就是拿他们互相恶搞一番，暴笑十足！总共有16段影像，出现条件是在第一张碟的本篇游戏开始时选择"喜欢MGS3"并以Normal以上难度通关一次。


秘密剧场

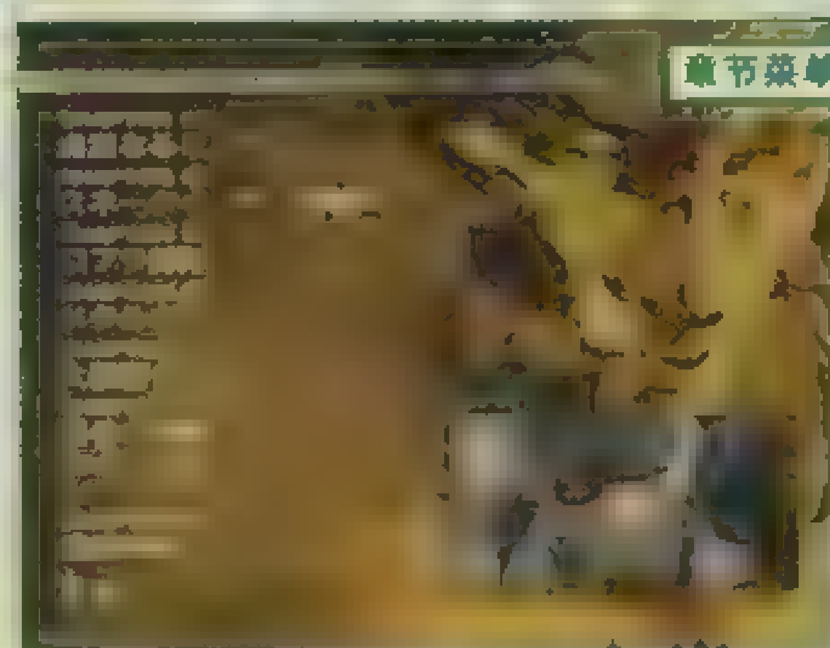
原始模式　MG & MG2SS

本DVD中还特别收录了当年MSX版本的两款古董级系列初创作品：《Metal Gear》(MSX)和《Metal Gear 2 Solid Snake》(MSX2)。相信当年玩过这两部作品的玩家应该不比大熊猫多多少，这次大家可以借此机会来体验一下原始的《Metal Gear》是个什么味道。根据官方的设定，这两部作品加上《MGS3》被称为"Big Boss三部曲"，而《MGS》和《MGS2》再加上不知道什么时候才会在PS3上发售的《MGS4》则被称为"Solid Snake三部曲"。


决斗模式


猴蛇合战

EXISTENCE　DISK 3【n.存在，实在】


章节菜单

需要提醒大家注意的是，这第三张DVD是《MGS3S》初回限定版的特别赠品，只有首批购买本作的玩家才可以获得，而后来的版本中将有可能去掉这第三张碟，所以如果想入手的玩家可要抓紧时机哦！

这第三张DVD中则收录了长达三个半小时的，经过小岛秀夫亲自重新剪辑过的游戏过场动画。有的玩家可能会问，第二张碟中不是已经有"鉴赏模式"了吗？那我还要这第三张碟作甚？但是你别忘了，这张碟的内容是小岛秀夫按照电影的剪辑手法完全重新制作过的，也就是说他不是简单的将原来的过场动画拼凑起来了事，而是运用了大量诸如蒙太奇、倒叙等电影常用演绎手段对原过场动画进行重新编排，去掉了一些冗余的部分，增加了新的片断而制作成的一部"影片"！我个人认为这是这套初回限定版中最具有价值的部分了。

另外，这张碟并不是一般的DVD格式，而是专用的PS2格式，也就是说它必须在PS2上进行播放，但是如字幕开关等DVD基本功能还是有所保留。除此之外，光盘中还收录了TGS 2005上公布过的《MGS4》最新预览影像。


MGS4

让我们共同进入Metal Gear Online的世界吧！

上网前的准备工作

要想上网对战，必然是要买一份正版的《潜龙谍影3 生存》啦！注意市面上有两种版本，带耳机的和不带耳机的，除此之外游戏本身没有任何区别，当然是建议玩家购买带耳机的版本，前提是你能听懂日语……关于硬件方面，参照右表即可。（至本文截稿时，已经有了盗版光盘和改机机器上网对战的方法，其设定方法也可以参照本文。）

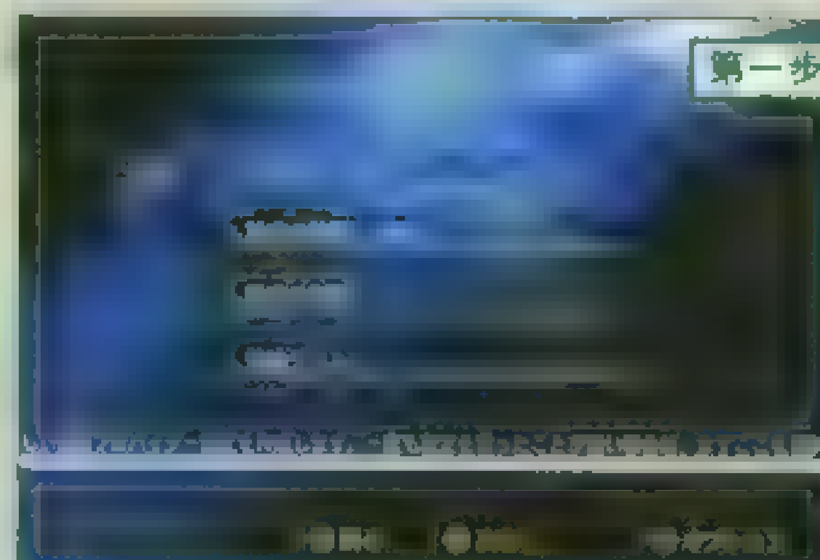
必备硬件	备注
PS2主机	未改机，对于本游戏来说，只对应日版、港版和台版主机
PS2 BB Unit	70000型以上由于自带网卡，可不需此部件
PS2记忆卡	用以存储网络设定

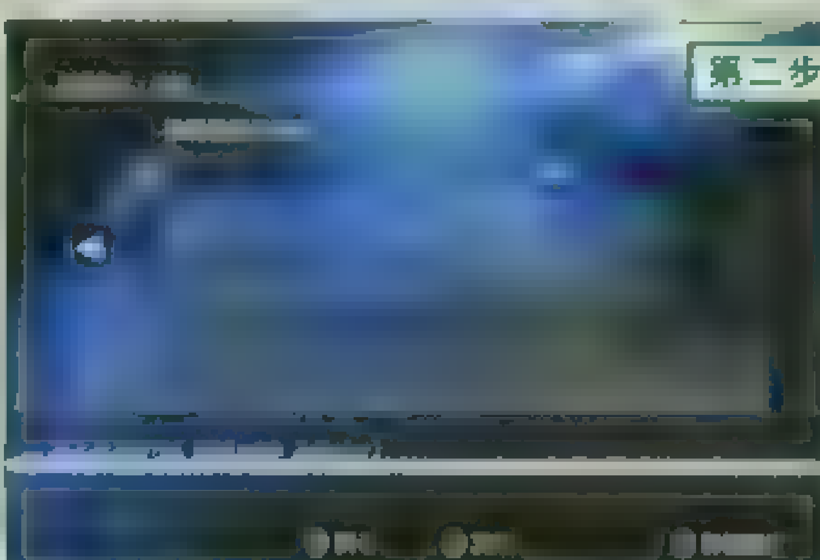
备选硬件	备注
USB键盘	用以在游戏中进行文字交流
USB专用耳机	本作初回限定豪华版中附带，用以在游戏中进行语音交流

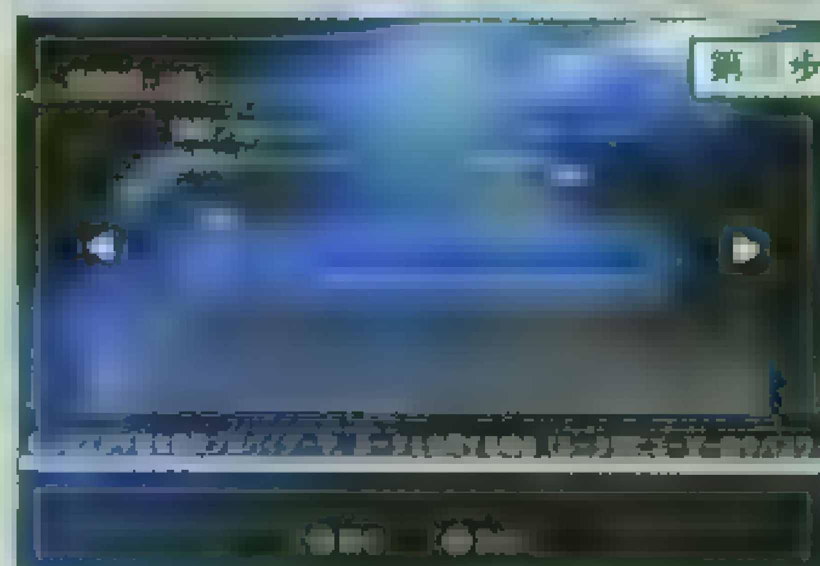
好了，硬件问题搞定后，大家就具备了网络对战的基本条件，但下面的部分更要看仔细哦！

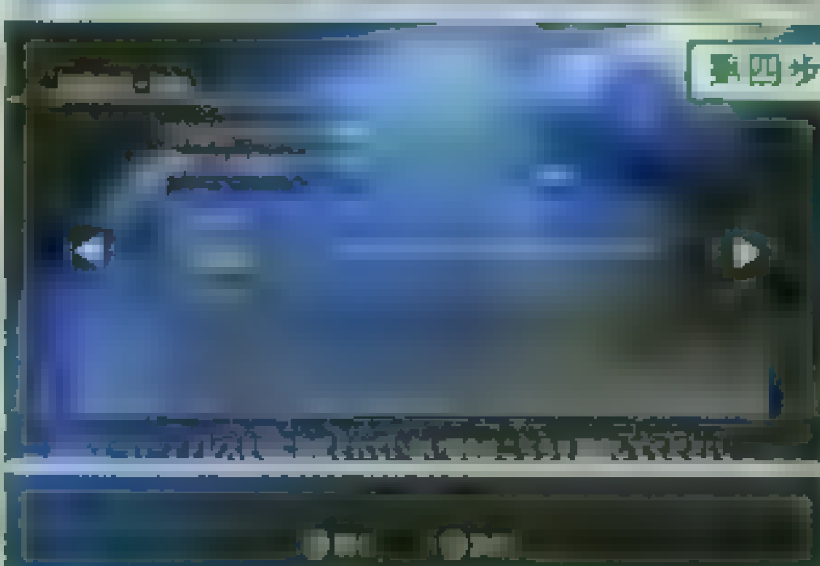
PS2网络设定指南

无论你家是采用何种网络接入方式（LAN、ADSL或者其他什么），在将网线接入PS2后的网线接口后，便可以打开机器，在游戏中选择"ONLINE MODE"，如果你的记忆卡里没有网络设定文件，那么选择"あなたのネットワーク设定ファイル"后，便进入网络设定菜单。


第一步


第二步


第三步


第四步

第一步 在这个菜单中四个选项

新规作成・追加	设定新的网络设定文件
设定の确认・变更	更改已有的网络设定文件
设定の削除	删除已有的网络设定文件
接続テスト	测试网络设定文件的有效性

在这里，我们选择"新规作成・追加"来设定新的网络设定文件。

第二步 在这里需要选择连接网络用的设备，其实也就一个选项，SCE/Ethernet(Network Adaptor)，选择就是了。

第三步 PPPoE使用确认。这里是指的那种使用PPPoE协议接入的网络用户（比如ADSL）需要在这里填入用户名和密码。

如果你的PS2是直接通过这种方式接入网络，那么就需要填入，如果你的PS2是通过电脑或者路由器转接的，而网络已经登录的情况下，就不需要填写。"ユーザーIDの入力"是填写用户名，"パスワード"是填写密码。

第四步 在接下来的步骤中，将进行"IPアドレスの自动设定"、"DNSサーバーの自动设定"，一般而言，这两个地方选择"自动设定する"就可以了。而后的"设定名の入力"是设定文件保存名，默认即可。最后"设定の确认と保存"将设定好的文件保存在记忆卡上即可。

游戏网络设定指南

设定好PS2的网络设定后，我们再回到游戏的网络设定中来。注意前面的PS2网络设定在任何一个对应网络的PS2游戏上都可以使用，届时只需直接调用记忆卡中的设定文件即可，但是这个设定文件只对应惟一的一台机器，不可拷贝到其他机器上使用。下面让我们来进行游戏的网络设定。

第一步 在这里有三个选项：

初めてプレイ	进行新的网络设定
前回と同じ设定でプレイ	继续使用上次的网络设定
详细な设定でプレイ	对网络设定进行详细更改

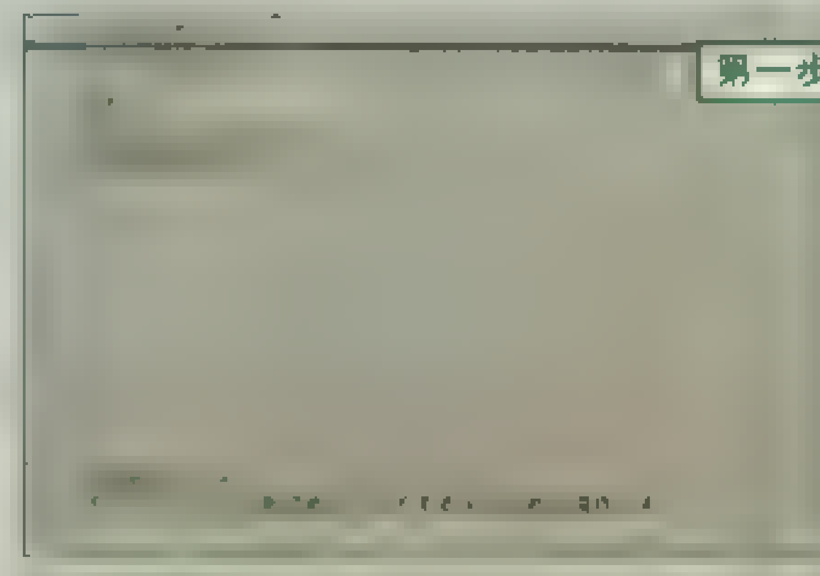
在这里我们选择"初めてプレイ"来进行首次设定，而以后的游戏中只要选择"前回と同じ设定でプレイ"就可以进入游戏啦！

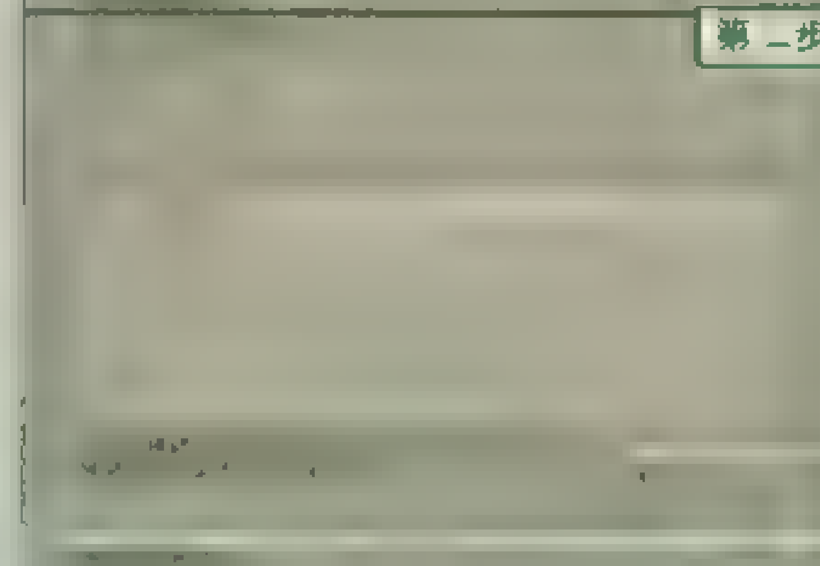
第二步 这里开始提示要求选择网络设定文件，选择你刚才设定好的文件就可以了。接着游戏会自动进行"UDPポート"的检测和DNAS的验证（改过机的朋友一般都死在这里），一般不用理会。最后会要求你同意一份网络使用协议，选择"はい"即可。

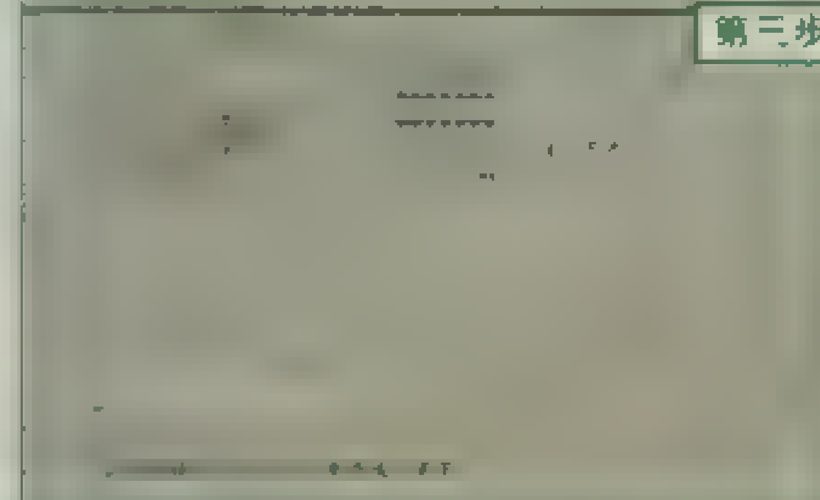
第三步 现在要开始在游戏中建立自己的帐号了。在这个画面中的选项分别代表如下含义：

アカウントID	帐户名称
パスワード	帐户密码
パスワード确认	密码确认
パスワード保存	保存密码
プレイヤー名	玩家名称

这里注意"アカウントID"是你用来登陆游戏的帐户名称，申请成功后不能更改，"プレイヤー名"是你在游戏中使用的名称，可以随时进行更改的。在"パスワード保存"中，建议玩家选择"保存する"，这样就不用每次进入游戏的时候都去输入密码了。


第一步


第二步


第三步

网络游戏对战指南

进行好网络设定之后，我们终于可以开始游戏了！（好辛苦）接着上面的步骤，在进入游戏之前，会要你进行"ロビーの选择"（大厅选择），一般来说选择人数多的那个大厅可以很快地找到对战对手，目前的游戏大厅都是按照系列中熟悉的人名进行命名，例如我们看到目前Solid Snake大厅和Liquid Snake大厅人气相当高哦！

在大厅选择完毕后，就进入游戏菜单，在该菜单中我们可以看到如下选项：

ゲームにクイック参加	进行快速游戏，让系统帮你自动加入一个游戏
ゲームに参加	查看可进行的游戏列表，自行选择参加
ゲームの作成	自己做主机来设立一个游戏，等待网友参加
パーソナルデータ	查看个人成绩
プレイヤーランキング	查看玩家排名
オンラインゲームオプション	对游戏操作进行设定

在这里，我们先告诉大家进行"ゲームにクイック参加"的办法。

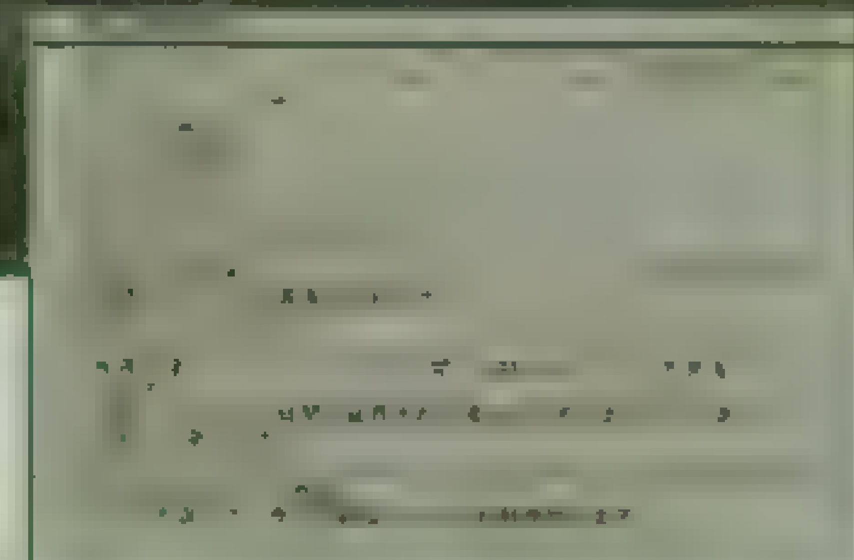
选择了"ゲームにクイック参加"之后，系统会首先要你选择你想要进行的游戏类型。本作的网络对战模式一共有五个模式可以进行，他们分别是：

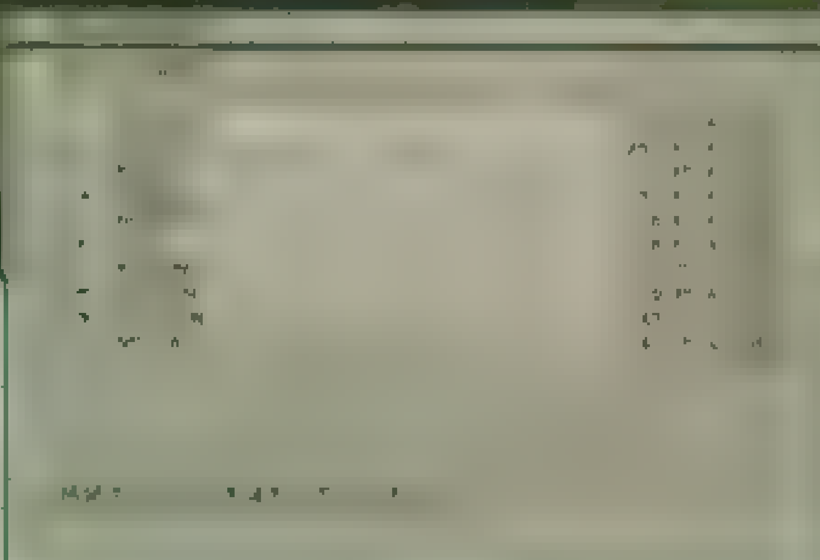
潜入任务

游戏中需要一名玩家扮演Snake，另外的玩家扮演敌兵，Snake需要拿取"爱国者的遗产"并送到指定地点即可取得胜利，每张地图中的"爱国者的遗产"以及指定地点均有两处，取得任意一份并送到任意地点即可。如果Snake在任务途中被击毙则失败，而击毙Snake的玩家则在下一局扮演Snake。相对而言，似乎看起来Snake的难度要高，实际玩起来就会发现围追堵截也不是什么容易的事情。死亡的队员会变成灵魂状态，可以为队友通风报信。

抓捕任务

游戏中玩家会被平均分为红蓝两队，谁先找到场地中的青蛙玩具并护送回己方基地保持20秒时间即可获得当局胜利，如果某一队队员全部被消灭则判对方获胜。这个任务比较讲究配合，谁负责拿取青蛙，谁负责殿后，都很有讲究。死亡的队员会立刻原地复活并再次投入战斗。


▲选择第一项就可以快速进入游戏啦。


▲人越多的厅，显然越容易找到对手。

营救任务

游戏中玩家会被平均分为红蓝两队，红队负责守护鸭子玩具，蓝队负责夺取鸭子玩具。红队只要保持一定时间鸭子不被蓝队抢回基地即可宣告当局胜利，而蓝队则必须抢到鸭子玩具并送回己方基地才能获得胜利。

如果某一队队员全部被消灭则判对方获胜。这个任务比上一个更加讲究策略，例如守方可以采用把鸭子转移阵地来迷惑对方等。死亡的队员会变成灵魂状态，可以为队友通风报信。

团队死亡竞赛

游戏中玩家会被平均分为红蓝两队进行殊死搏斗。双方都有死亡人数限定，哪方的该数字到达0则宣告失败。死去的玩家可以立刻从基地复活再次投入战斗。

个人死亡竞赛

玩家之间的乱斗模式，可谓"人挡杀人，佛挡杀佛"，混战才能体现真正的个人技术，"螳螂捕蝉，黄雀在后"的至理名言在这里得到充分体现。死亡的玩家可以立刻复活投入战斗，该局的限制时间过后再看排名，你能成为"杀人王"吗？

至此，有关网络对战的基本内容已经介绍完毕，玩家通过上文的设置和方法即可进入游戏体验真正爽快的《MGS》了！在以后的[illegible]中，我们[illegible]为大家[illegible]的网络对战研究，同时也希望各位读者如果有[illegible]也可以来信跟我们交流探讨，说不定下次就是由你来主持"网战研究"哦！

攻略透解







《深渊传说》作为"《传说》系列"的10周年大礼的确是非常厚道，小邪在一周目时一不小心就玩了90个小时。本作的情节在"《传说》系列"中可以说是相当另类的了，而对于主角的刻画可以说是系列以来最细致、最深刻的一次，仿佛整个游戏都是以他为中心而展开来的一样。当然，不得不提的是本作的人设依旧是初代和《仙乐》的藤岛康介先生，在《深渊》里明显感到他的作画十分用心，不仅主角们个个帅靓美俊，配角们也是个性表现极为突出。而在音乐方面这次则显得非常的"传统"，保留了《传说》音乐的所有的经典要素，让人不禁感叹：这，不愧是10周年的作品啊！

深渊传说	Namco	RPG
PS2 TALES OF THE ABYSS	2005年 2月15日	

文 邪魔天使&UCG阳光育成计划成员 sai





迷宫		
1.タタル溪谷	8.テオルの森	16.フェレス岛废墟群
2.チーグルの森	9.メジオラ高原	17.レムの塔
3.フーブラス川	10.メジオラ高原	18.ラジエイトゲート
4.コーラル城	11.シュレーの丘	19.エルドラント
5.ザオ遺迹	12.イニスタ湿原	20.キノコロード
6.ワイヨン镜窟	13.ロニール雪山	21.ネビリムの岩
7.アラミス涌水洞	14.アブソーブゲート	
	15.ザレッホ火山	

●代表城镇 ●代表迷宫 ●代表探索点

操作简介

主菜单的操作

方向键/左摇杆	项目的选择
L2/R2/右摇杆	视窗的上下切换
○	决定
×	取消
L1/R1	角色、道具栏的切换
START	视窗说明切换

地图画面的操作

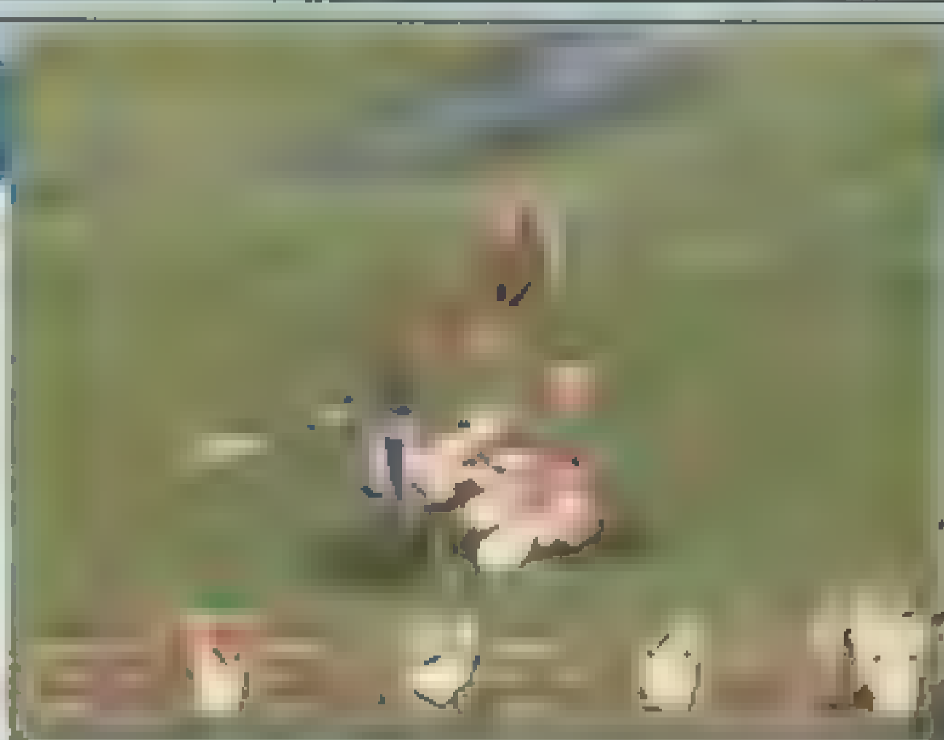
		通常地图操作
方向键 左摇杆	移动(按×键为慢行)	移动(按×键为慢行)，按住R2进行Mieu Action的切换
右摇杆	视角回转	改变角色面对方向
○	进入城镇和迷宫，调查	对话，调查
△	打开菜单	打开菜单
□	—	实行Mieu Action
L1/R1	视角回转	改变角色面对方向
L2	进入城镇和迷宫，调查	对话，调查
R3	打开世界地图	打开世界地图
START	周边地图的显示切换	—
SELECT	启动FACE CHAT	启动FACE CHAT

战斗的操作

方向键/左摇杆	角色的移动，按住L2键进行自由换线，术咏唱中选择术的目标，自由移动光标(仅限左摇杆)
右摇杆	快捷键
○	普通攻击
×	组合方向键或左摇杆发动术或技
△	打开战斗菜单
□	防御
L1	道具建议取消
R1	选择目标，长按为手动选择，短按为最近的目标
R2	发动OVL
START	暂停

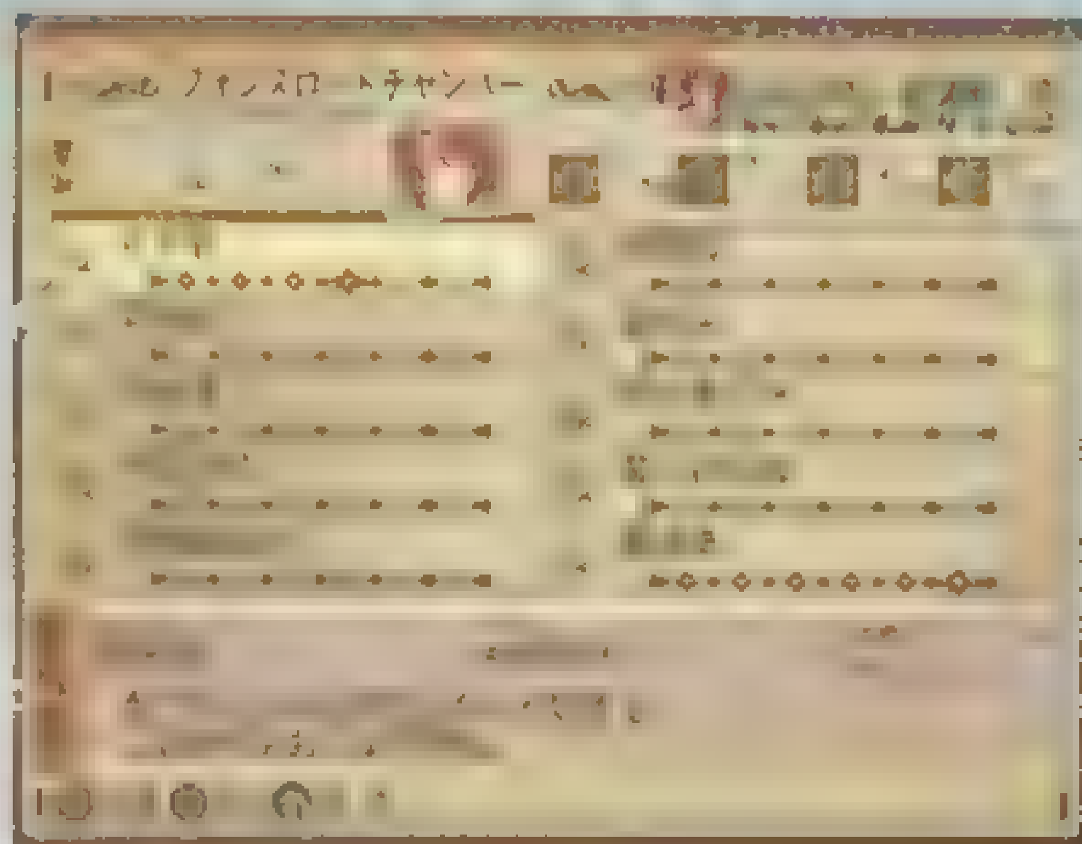
战斗相关解说

通常攻击



不按方向键直接按○键为普通斩击；←/→+○键为挑空斩，当时机正确时可将敌人挑空；↑+○键是对空攻击，角色在跳跃的同时挥剑攻击，面对空中的敌人很有效；↓+○键为横斩，横斩范围广，并可以打到周围一片敌人；跳斩，跳跃中按攻击键，在对空攻击后用跳斩可形成连击。另外，通常攻击可形成连续技，在习得增加攻击回数的AD技能后更能发挥出很好的效果。

FSチャンバー



FSチャンバー是冒险中得到的一种特殊道具，将它设置在术·技上时能够给术·技带来一些特殊效果，比如伤害上升、TP消费消减、术发动后硬直减少、偷盗成功率上升等，这些特殊效果在战斗中有一定概率发生(发生时会有FSC EFFECT的字样显示)。FSチャンバー分红、蓝、绿、黄4种颜色，每一种对术·技的追加效果都不一样。

使用装备了FSチャンバー的术·技就能增长相应的成长槽，每达到一个阶段发动效果、发动概率都会增加，达到"○"所在位置时就可以持续发动效果了。要注意的是，在成长槽未达到"○"时，如果这时取下FSチャンバー，那么就会回到上一级，所以要取FSチャンバー还是等成长槽长到○的时候比较好。

OVERLIMITS

当领悟了OVERLIMITS(以下简称OVL)的AD技能后，在战斗时角色的TP槽下方就会出现一条绿色的OVL槽，当攻击敌人和受到攻击的时候都会涨OVL槽。当OVL槽处于满值时按R2键就能发动OVL了，发动OVL状态后槽会不停地减，减到0时OVL的效果就会消失。当角色处于OVL状态时敌人的伤害会减少，自己不会出现中招硬直，当习得了秘奥义后可发动秘奥义。另外，战斗中只能有一个角色发动OVL，不能两人同时放，所以如果想发动OVL的话要等另一个人的OVL效果消失之后才能发动。



全部C·コア的入手方法

C·コア是本作中新加入的道具，每个C·コア有自己的能力加成，在升级时这些能力加成就会加在角色的对应能力上，以"+xxx"的形式表示。C·コア与AD技能息息相关，所以一定要注意升级时C·コア的装备情况，根据每个角色的特点让他们先装哪个C·コア，后装哪个，这样就会更快地出对该角色比较有利的AD技能。

ストレ	2	1	—	—	—	—	ルーク初期装备
ノーレ	—	1	1	1	—	—	ティア初期装备
アルカ	1	—	—	—	2	—	ガイ初期装备
ノレード	—	1	2	—	—	—	ジェイド初期装备
シルド	2	1	—	—	—	—	ナタリア初期装备
スピリト	—	—	—	2	—	1	アニス初期装备
ストイル	2	—	—	—	—	1	タルタロス货物室的宝箱
ノービレ	—	—	2	1	—	—	联络船甲板抓タルロウX的事件中获得
フォルストレ	3	—	1	—	—	—	ザオ遗迹里的宝箱
フォルノーレ	—	—	2	1	1	—	矿山小镇14坑道中的宝箱
フォルシルド	—	2	—	2	—	—	监视者之街ティア的家
フォルスピリト	—	—	—	—	2	2	ダアト道具屋的左边
フォルバルラ	1	—	1	—	1	1	神托の盾本部里的宝箱
フォルアルカ	2	—	—	—	3	—	银世界ケテルブルグ知事邸
メジストレ	3	2	—	—	—	—	水上帝都国王私室里的柜子
メジノーレ	—	1	3	1	—	—	交易品做成

メジシルト	—	3	—	1	1	—	シュレーの丘的宝箱
メジアルカ	2	—	—	—	1	2	タタル溪谷中的宝箱
メジバルラ	1	1	1	1	1	1	交易品做成
マルカート	—	1	—	3	—	2	メジオラ高原的宝箱
ストレッシード	4	1	—	1	—	—	ザレッホ火山迷宫中的宝箱
ノーレシード	—	—	4	2	—	—	ロニール雪山的宝箱
バルラッシード	2	—	2	—	2	1	アブソーブゲート的宝箱
レーブハルド	2	3	1	1	—	—	フェレス岛群废墟里的宝箱
シルシード	—	1	—	1	3	2	レムの塔的宝箱
バルラント	—	—	—	—	4	4	交易品做成
ラルガメンテ	2	2	2	2	1	1	交易品做成
ルナティート	3	1	2	4	1	2	ラジエイトゲート中的宝箱
グランデ オーツ	3	3	3	3	2	[illegible]	最终迷宫里的宝箱
トゥッティ	4	4	4	4	4	4	魔武器BOSSネビリム身上偷得，最强谱石

术·技



卢克 Luke



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
双牙斩	5	—	特技	—	风：袭爪雷斩	初期修得
崩袭脚	5		特技	4	火：红莲袭击	
穿冲破	9	—	特技	27	地：烈震天冲	
锐招来	7	—	特技	12	火：刚招来	更容易出会心一击
烈破掌	10	—	特技	8	水：绝破烈冰击	倒地效果
闪光坠刃牙	20	—	奥义	45	风：翔破裂光闪	
守护法阵	16	光	奥义	32	水：守护冰枪阵	攻击周围的敌人，并少量回复范围内同伴的HP
魔王绝炎煌	18	火	奥义	49	地：魔王地颚阵	
飞燕瞬连斩	20	—	奥义	53	火：斩魔飞影斩	
魔神拳	6	—	特技	—	—	ルーク的奥义书事件
瞬迅剑	5	—	特技	—	—	与ガイ特训的事件
雷神剑	11	风	奥义	—	—	ルーク的奥义书事件
岩斩灭碎阵	12	地	奥义	—	—	ルーク的奥义书事件
空破绝风击	10	风	奥义	—	—	ルーク的奥义书事件
牙连崩袭颚	16	—	奥义	16	双牙斩50，崩袭脚50	
斩影烈昴刺	20	—	奥义	35	双牙斩50，穿冲破50	
通牙连破斩	21	—	奥义	18	双牙斩50，烈破掌50	
穿破斩月袭	22	—	奥义	38	崩袭脚50，穿冲破50	
鹰爪豪掌破	23	—	奥义	24	崩袭脚50，烈破掌50	
烈穿双击破	24	—	奥义	41	穿冲破50，烈破掌50	
粹护阵	30	—	奥义	21	—	防御包括术攻击在内的各种攻击
レイディアント・ハウル			秘奥义	—	—	习得AD技能"スペシャル"在OVL状态中发动奥义后持续按住○键
ロストフォンドライブ			秘奥义	—	—	操作角色为卢克，二周目以后，习得AD技能"スペシャル"，装备"ローレライの键"，OVL状态，HP要为红，满足以上条件后□＋×＋○同时按

凯 Guy



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
魔神剑	5	—	特技	—	火：魔王炎剧波	初期修得
弧月闪	5	—	特技	9	水：冰月翔闪	
真空破斩	6	—	特技	12	风：龙爪旋空破	不能在普通攻击后形成连续技
虎牙破斩	12	—	特技	27	地：龙虎灭牙斩	
集气法	10	—	特技	15	地：柔招来(物理防御力上升)	HP小回复
狮子战吼	18	—	奥义	33	风：狮吼爆雷阵	
断空剑	15	—	奥义	44	火：热破旋风阵	
秋沙雨	20	—	奥义	52	地：烈震千冲破	
绝破十字冲	17	—	奥义	58	水：绝冲冰牙阵	
裂空斩	8	—	特技	—	—	支线情节：ガイ的奥义
闪空翔裂破	14	—	奥义	—	—	支线情节：ガイ的奥义
魔神月咏华	18	—	奥义	18	魔神剑50，弧月闪50	
绝空魔神击	17	—	奥义	24	真空破斩50，魔神剑50	
魔神双破斩	23	—	奥义	30	魔神剑50，虎牙破斩50	
月华斩光闪	19	—	奥义	36	弧月闪50，真空破斩50	
白虎宵闪牙	22	—	奥义	40	弧月闪50，虎牙破斩50	
虚空连冲刃	20	—	奥义	48	虎牙破斩50，真空破斩50	
粹护阵	30	—	奥义	21	—	防御包括术在内的各种攻击
凤凰天翔驱			秘奥义	—	—	习得AD技能"スペシャル"在OVL状态中发动奥义后持续按住○键

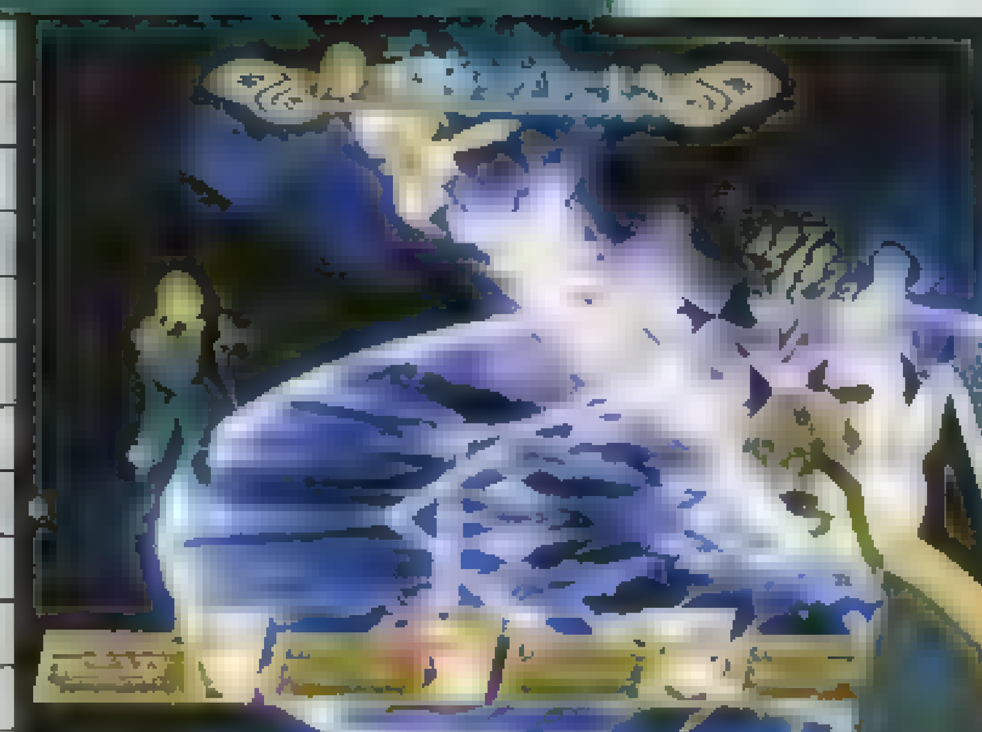
娜塔莉娅 Natalia



名称	[illegible]	属性	种类	[illegible]	FOF变化	备注
ピアシスライン	5	—	特技	—	风：ヴォルテックライン	初期修得
シュトルムエッジ	9	—	特技	11	火：ブラストエッジ	
エリアルレイザー	7	—	特技	23	风：アストラルレイザー	
スターストローク	14	—	奥义	35	地：ストロークケエイカー	
エンブレススター	18	—	奥义	42	水：エンブレスブルー	
キャバルリィ	14	—	特技	50	火：ファランクス	
ブレイブフィード	20	—	奥义	—	—	支线情节：ナタリア的奥义
ヒール	20	—	中级谱术	—	风：ヒールウインド（范围内我方HP中回复）	初期修得/味方一人HP中回复
キュア	48	—	上级谱术	46	地：レストア（我方一人的HP完全回复，异常状态回复）	我方一人的HP大回复
ヒーリングフォース	36	—	中级谱术	—		一定时间内，范围内我方HP徐徐回复，支线情节：ナタリア的奥义
リカバー	10	—	中级谱术	19	风：リキュペレート	味方一人の状态异常回复
リヴァイブ	64	光	上级谱术	54	地：エンジェルブレス	我方一人战斗不能时，有一次机会自动复活
バリアー	16	—	中级谱术	16	水：アクアプロテクション	我方一人物理防御力上升
シャープネス	20	—	中级谱术	28	火：ブレイズエミッター	我方一人物理攻击力上升
レジスト	18	—	中级谱术	30	地：アンチマジック	我方一人谱术防御力上升
スケアベイン	18	—	中级谱术	38	水：カラミティベイン	敌人的物理防御力下降
アストラルレイン			秘奥义	—	—	习得AD技能"スペシャル"在OVL状态中发动奥义后持续按住○键

如果大家观察仔细的话会发现大[illegible]吃豆人

名称	TP	属性	种类	LV	FOF变化	备注
天雷枪	8	风	特技	17	风：雷神旋风枪	
瞬迅枪	6	地	特技	—	地、岩碎烈迅枪	初期修得
天冲坠牙枪	12	—	奥义	32	火：坠牙爆炎枪	
风尘皇族冲	10	风	奥义	44	水：水尘涡龙枪	
ドレイン・マジック	4	—	下级谱术	20	水：アブソブション	夺取敌人的TP
エナジーブラスト	7	—	下级谱术	—	风：フォトン	初期修得
ロックブレイク	14	地	中级谱术	9	火：イラプション	
グランドダッシャー	32	地	上级谱术	36	水：フリジットコフィン	
スプラッシュ	14	水	中级谱术	14	地：アイシクルレイン	
セイントバブル	32	水	上级谱术	40	风：ディバインセイバー	
フレイムバースト	22	火	中级谱术	28	风：エクスプロード	
イグニートプリズン	38	火	上级谱术	52	水：レイジングミスト	
タービュランス	15	风	中级谱术	23	火：フレアトーネード	
サンダーブレード	36	风	上级谱术	48	地：グラビティ	
アブソリュート	48	水	上级谱术	—		支线情节：禁谱
プリズムソード	64	光	上级谱术	—		支线情节 禁谱
メテオスォーム	80	—	上级谱术	—		支线情节：禁谱
ミスティック・ケージ			秘奥义	—	—	习得AD技能"スペシャル"，在OVL中使用上级谱术



杰德 Jade





阿妮丝 Anise

名称	TP	属性	种类	LV	FOF变化/习得条件	备注
卧龙击	5	—	特技	—	地：昂龙砾破	初期修得
双旋牙	7	—	特技	8	风：雷旋豪天牙	
流影打	9	—	特技	18	火：火龙烧破	
鹰爪袭击	8	—	特技	11	水：冰爪袭落	
翔舞煌爆破	12	—	奥义	48	水：流舞崩爆破	
空破特攻弹	14	—	奥义	35	火：空破爆炎弹	
连涛雷光弹	16	风	奥义	56	风：ぐるぐるぐんぐにる	
爪连龙牙升	18	—	奥义	15	双旋牙50，卧龙击50	
爪龙烈涛打	22	—	奥义	26	双旋牙50，流影打50	
斩影连旋击	20	—	奥义	32	卧龙击50，流影打50	
粹护阵	30	—	奥义	22	—	防御包括术在内的各种攻击
ラックラック	12	—	特技	55	风：ハッピーライト	运气上升
マイトチャージ	16	—	特技	29	地：マイティサーキット	一定时间攻击的连携攻击的伤害减少率轻减
ネガティブゲイト	16	暗	中级谱术	21	火：クリムゾンライオット	
ブラッディハウリング	26	暗	上级谱术	52	水：メイルシュトローム	
リミテッド	10	光	中级谱术	—	风：スパークウェブ	初期修得
ミラクルハンマー	24	—	上级谱术	40	地：ロックマウンテン	
ピコハン						装备"大海贼の人形"
インスペクトアイ						装备"神官の人形"
狮吼灭龙闪						装备"うつろな少女の人形"
ディバインセイバー						装备"希代の天才の人形"
レイズデッド						装备"时をかける少女の人形"
Xバスター						装备"人工生命体の人形"
超ぱちき						装备"铁拳の人形"
刚破掌						装备"铁拳の人形"
杀剧舞荒拳			秘奥义	—		习得AD技能"スペシャル"，OVL中奥义后按住○键
十六夜天舞			秘奥义	—		操作角色为阿妮丝，二周目后，杀剧舞荒拳中按住○键
フィーバータイム			秘奥义	—		二周目后，习得AD技能"スペシャル"，ラックラック使用次数在100次以上，所持金钱在2万，HP为满值，OVL状态，满足以上条件使用ラックラック时发动

名称	TP	属性	种类	LV	FOF变化	备注
ピコハン	4	—	特技	5	水：コチコチハンマー	
ノクターナルライト	9	—	特技	13	风：インリィノクターン	
セヴァードフェイト	14	—	奥义	31	风：フェイタルサーキュラー	
バニシングソロウ	18	—	奥义	40	火：シアリングソロウ	
ファーストエイド	8	—	下级谱术	—	水：メディテーション（我方一人HP中回复，异常状态回复）	初期修得/我方一人HP小回复
ハートレスサークル	32	—	中级谱术	20	风：フェアリーサークル	战斗中：范围内我方HP中回复，移动中：我方全员HP中回复
リザレクション	80	—	第四音素谱歌	44	—	战斗中：范围内我方HP大回复，移动中：我方全员HP大回复
レイズデッド	40	光	上级谱术	27	水：リジェネレイト	我方一人战斗不能复活
チャージ	20	—	初级谱术	16	地：トリビュート	将自己的TP分给我方一人
スペル・エンハンス	18	—	中级谱术	37	风：ウィッチクラフト	我方一人固有咏唱时间缩短
エクレールラルム	20	光	中级谱术	33	火：フラムルージュ	
ホーリーランス	34	光	上级谱术	48	地：クラスターレイド	
アピアース・グランド	8	地	初级谱术	9	—	地属性的FOF发生
アピアース・アクア	8	水	初级谱术	10	—	水属性的FOF发生
アピアース・フレイム	8	火	初级谱术	11	—	火属性的FOF发生
アピアース・ゲイル	8	风	初级谱术	12	—	风属性的FOF发生
ナイトメア	8	暗	第一音素谱歌	—	—	初期修得/一定概率让敌人睡眠
フォースフィールド	28	—	第二音素谱歌	—	—	フーブラス川的事件中修得，一定时间内我方伤害无效
ホーリーソング	48	—	第三音素谱歌	—	—	支线情节习得，我方全员能力上升，带HP小回复效果
ジャッジメント	32	火	第五音素谱歌	—	—	支线情节习得
グランドクロス	48	光	第六音素谱歌	58	—	
イノセントシャイン			秘奥义	—	—	习得AD技能"スペシャル"，OVL中使用谱歌
フォーチュンアーク			秘奥义	—	—	二周目以后，习得AD技能"スペシャル"，所有[illegible]使用次数在50以上，OVL状态，满足以上状态使用[illegible]ジャッジメント

缇娅 Tear



大家注意看游戏开始显示Logo的时候的背景……会看到……的模型……[illegible]透镜的模型等系列经典的道具和人物，不仅是10周年纪念作品

AD技能

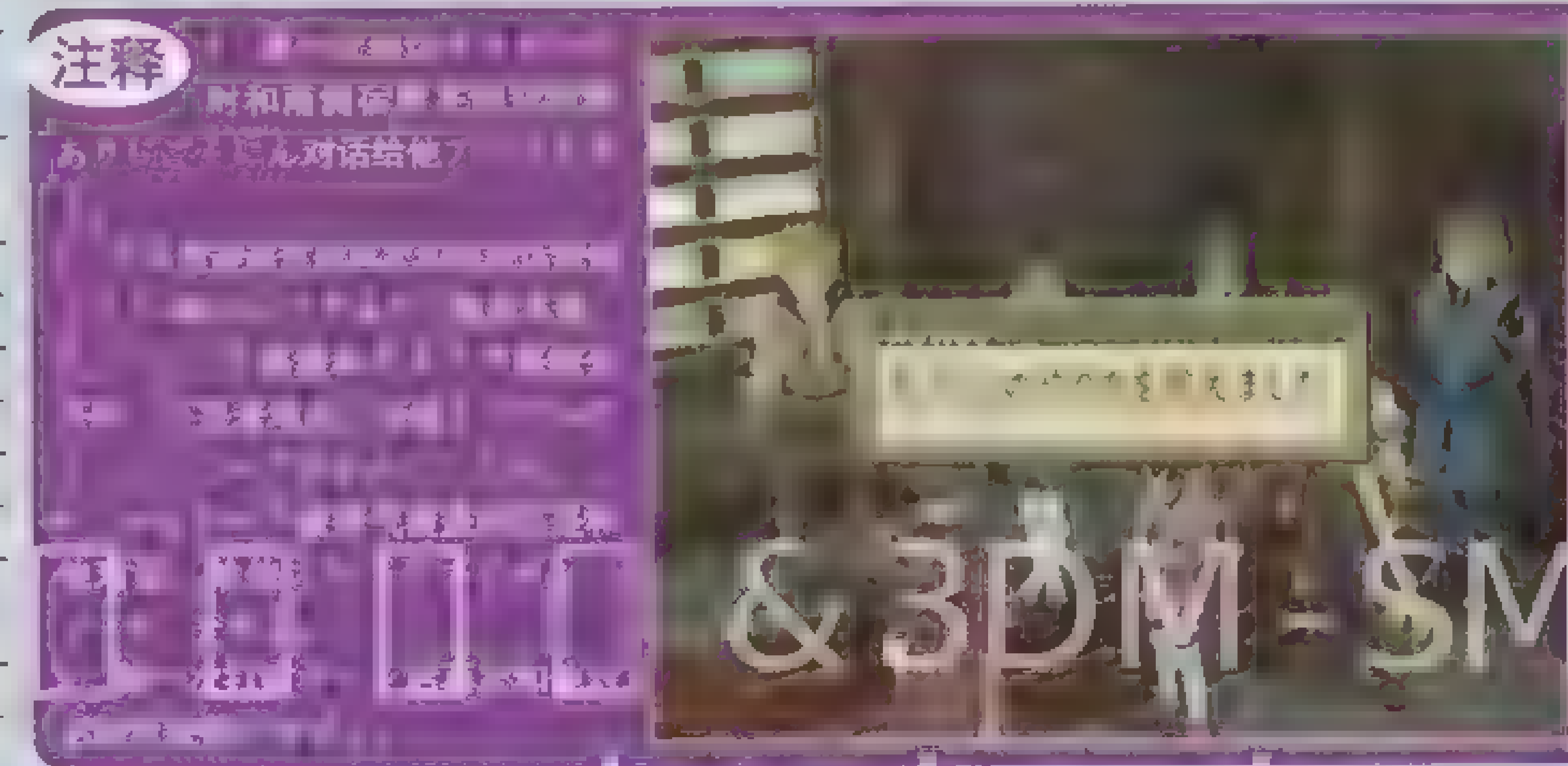
AD技能是角色在升级时领悟的技能，它有许多种效果，可以在战斗中随时发生作用。领悟AD技能一是需要等级，二是需要在装备了C·コア后的能力加成，也就是说当加成达到一定数值时才能领悟相应的AD技能。另外，有的AD技能某些角色是无法领悟的，下表中ル代表主角卢克，ガ代表凯，ナ代表娜塔莉娅，ジ代表杰德，テ代表缇娅。括号中表示不能习得该AD技能的角色。

AD技能名称	修得条件	效果
バックステップ	初期修得	防御时按 □+后 可以进行后跳的回避动作
リカバリング	LV3	受到攻击被吹飞时，按□键可以受身以避免倒地状态
クリティカルガード	LV4	按 □+前 可以作出减轻敌人的物理攻击的防御行动
マジックガード	LV7	□+↓，防御谱术攻击
フリーラン	LV5	战斗时按住L2加左摇杆可以进行自由移动　自由移动时攻击不可
オーバーリミッツ	LV15	OVERLIMITS使用可能，OVL能量满后R2发动
アロース	LV22	OVL未满时按R2挑拨，增加少许OVL槽
スペシャル	LV30	暴气中，奥义和上级谱术击中敌人后按住〇键可发动秘奥义
イフィシェント	物攻＋30	缓和通常攻击时的伤害减少率
パワーチャージ	物攻＋40	待机状态按住方向下，一定时间增加攻击力
クリティカル	物攻＋50	会心一击率上升
フェイント	物攻＋60	物理攻击致敌气绝率增加
コンボプラス	物攻＋70	普通攻击次数＋1
コンボプラス2	物攻＋120 敏捷＋20	普通攻击次数＋2
コンボプラス3	物攻＋160 敏捷＋40	普通攻击次数＋3
コンボプラス4	物攻＋200 敏捷＋60	普通攻击次数＋4
バッシセーフ	物防＋20	被吹飞时受到的追加伤害减少
ウェルガード	物防＋30	防御时伤害减轻
バックガード	物防＋40	即使敌人从后方攻击，也不容易被破防
インバリッドアタック	物防＋50	受物理攻击时一定几率避免硬直
イミュニティ	物防＋60	减少异常状态几率
エンデューロ	物防＋70	受伤硬直缩短
マジッククリティカル	谱攻＋20	魔法攻击出现会心一击率上升（ルガナ）
エンドラッキー	谱攻＋30	术发动后一定几率缩短硬直时间（ルガ）
マジックフェイント	谱攻＋40	术攻击致敌气绝几率上升
スペルラッキー	谱攻＋50	发动术，一定几率TP消耗减轻
スピードスペル	谱攻＋60	角色潜在咏唱时间缩短（ルガ）
マジックチャージ	谱攻＋70	待机状态按住方向下、一定时间增加谱术攻击力（ルガナ）
インバリッド・マジック	谱防＋20	受到魔法攻击时，一定几率不会出现硬直状态
レジスト	谱防＋30	一定概率回避状态变化
アンエレメンタル	谱防＋40	一定概率属性攻击伤害半减
マジックウェルガード	谱防＋50	魔法防御时伤害减轻
エフェクティブ	谱防＋60	状态变化时能力变化效果增加
ライフアップ	成长＋20	战斗结束后一定几率增加HP最大值
メンタルヒール	成长＋30	战斗结束后TP回复量增加
ハピネスシング	成长＋40	战斗结束一定几率获得经验值增加
ライフヒール	成长＋50	战斗结束时HP回复
メンタルアップ	成长＋60	战斗结束时一定几率TP最大值增加
HPリカバー	成长＋70	HP回复效果增加
TPリカバー	成长＋80	TP回复效果增加
EXPプラス	成长＋90	战斗结束后一定几率经验增加
ダッシュ	敏捷＋20	战斗中移动速度加快
エスケープ	敏捷＋30	逃跑时间缩短，其他角色有该技能时短缩率增加
カムバック	敏捷＋40	被攻击硬直时按方块，减少硬直时间
グッドジョブ	敏捷＋50	道具使用硬直时间缩短
リミッター	敏捷＋60	OVERLIMITS时间延长
ランディング	敏捷＋70	跳跃落地后硬直时间减少
ハイターン	敏捷＋80	移动中掉转方向时无硬直
エリアルジャンプ	敏捷＋90	可以进行二段跳
リガバリーアタック	物攻＋20，敏捷＋20	受身时，能接续普通攻击
ハイコンボ	物攻＋30，敏捷＋30	跳跃落地时普通攻击连接可能
カウンターコンボ	物攻＋40，物防＋40	反击后普通攻击＋特技连携可能
クロスカウンター	物攻＋40，敏捷＋40	敌人攻击中攻击敌人伤害增加
カウンター	物攻＋30，物防＋30	敌人命中瞬间按圆圈进行反击， 一定时间无视硬直状态进行攻击
インエレメンタル	物攻＋20，谱攻＋20	带有属性的物理攻击伤害一定几率增加
フラッシュ	物攻＋30，谱防＋30	特技连携时一定时间内避免受伤硬直状态
ステップアウェイ	物防＋20，敏捷＋20	取消后撤步的硬直
ラッキーブルー	物防＋30，敏捷＋30	受物理攻击时 一定几率不受伤
リコール	物防＋50，谱防＋50	战斗不能后一定几率复活
ペインリフレクト	物防＋40，谱防＋40	防御时一定几率伤害反弹
アクシデンタル	物防＋30，谱防＋30	受术攻击时一定几率不受伤
ルーズレスソウル	物防＋20，谱防＋20	倒地时一定几率TP回复
メンタルサプライ	物防＋45，谱防＋45	连续受伤时，按HIT数比例回复TP
スキルガード	谱防＋25，敏捷＋25	直接按□＋↓使用粹护阵（ナジテ）
ライフリバース	物防＋30，成长＋30	受到的最后一击所损伤的HP徐徐回复
エンジェルコール		战斗不能可自动复活一次
グローリー	物防＋60，谱防＋60 敏捷＋60，成长＋60	受所有攻击硬直回避
スペルボルテージ	谱攻＋20，敏捷＋40	发动上一次发动的术，咏唱时间减少（ルガ）
スペルキープ	谱攻＋30，谱防＋30	咏唱受攻击被中断时，再次咏唱此术， 咏唱时间减少（ルガ）
リダクション	谱攻＋30，谱防＋30	发动上一次发动的术时消耗TP减少（ルガ）
リズム	谱攻＋20，敏捷＋20	术咏唱中连打〇键，让咏唱时间缩短（ルガ）
サブレスガード	谱防＋40，敏捷＋40	冲刺中受术攻击，避免硬直
アイテムユーザー	敏捷＋30，成长＋30	道具使用效果上升
ヒコハンリベンジ	物攻＋40，物防＋40	受伤时一定几率用ヒコハン反击
オートメディスン	物防＋60，谱防＋60 成长＋60	受伤时一定几率使用ファーストエイド
キャンセラー	物攻＋80，敏捷＋80	特技＋特技连携可能
アイテムゲッター	敏捷＋40，成长＋40	道具获得率增加，多角色拥有此特技效果叠加
ローバーアイテム	物攻＋20，敏捷＋40	偷盗物品几率上升
ステータスガード	物防＋40，谱防＋40	状态变化导致的能力下降减轻
グレイス	物防＋60，谱防＋60 敏捷＋40	避免咏唱中受伤的硬直状态（ルガ）
ターンレス	物攻＋60，敏捷＋60	奥义特技逆连携可能
リアガーダー		不会被破防
コンディションガード	物防＋30，谱防＋30	中毒或虚弱时损失HP或TP减少
バックアクション	物攻＋10，物防＋25 敏捷＋10	后撤步中无视硬直可进行攻击
アイテムスロー	物攻＋40	能对自己以外的同伴使用道具 （原本除了复活药只能对自己用）
ステップロング	物防＋20，敏捷＋20	后撤步距离增加
スペルエンド		术发动时硬直缩短（ルガ）

料理

名称	效果	入手方法
おにぎり	HP小回复	初期拥有
パスタ	TP小回复	跟エンゲーブ左边民家一女性对话，接受委托， 到水车小屋与老婆婆对话，再返回民家与女性对话
サンドイッチ	HPTP小回复	セントビナー民家内的笔记本
からあげ	毒回复	流通据点ケセドニア的防具屋进去有个人对话选 第一项得到
炒饭	HP小回复	光の王都バチカル出发去废工厂前， 习得FS后去宿屋休息引发事件
ラーメン	TP小回复	监视者之街，ティア房间桌上的书本
ピザ	HPTP小回复	教团总部ダアト和街上的厨师对话获得
サラダ	封印回复	调查ケテルブルク港民家的桌子
カレー	HP小回复	水上帝都グランコクマ找到大佐后和酒场老板对话获得
おそば	TP小回复	音机关都市ベルケンド帮助困在箱子里的孩子
ケーキ	HPTP小回复	中期タタル溪谷事件BOSS战后回到左上方剧情获得
たまご丼	麻痹回复	音机关都市ベルケンド研究所剧情之后回到上方的房间 内调查书架
おすし	HP中回复	ダアト教会和大司祭对话取得木札后去图书室调查桌上的书
うどん	TP中回复	职人之街シェリダン酒场的桌子上
トースト	HPTP小回复	银世界ケテルブルク完成走迷宫小游戏后入手
オニオンスープ	毒・麻痹・封印回复	崩坏セントビナー的宿屋
グラタン	HP大回复	见注释
フルーツミックス	TP大回复	女主角换称号"おすましメイド"玩银世界ケテルブルク 旅馆2楼送餐的小游戏
シチュー	HPTP中回复	ダアト教会イオン的房间和フローリアン对话学会
おでん	战斗能力一时上升	回去主角的家和管家对话引发事件后获得

注释



国王叫你找的那5只小猪的名字……国王的初恋情人的名字，这国王也真够kuso的

称号

因为时间关系，称号并不完全，请大家原谅。我们将在下一期的研究中为大家补全。

ルーク

公爵子息	初期持有
恐れる者	剧情获得
亲善大使	剧情获得
ワイルドセイバー	换装称号，参照其他支线事件5
レプリカドール	剧情获得
パッセージコマンダー	剧情获得
迷える青年	剧情获得
ローレライの剑士	剧情获得
タルブレイカー	职人之街集会所右侧砸箱子的小游戏，30秒内砸掉18个以上获得
ファブレ子爵	后期回去家中找管家对话，剧情后获得
タオラー	换装称号，参照其他支线事件6
ドラゴンバスター	换装称号，在ナム孤岛完成ドラゴンバスター的小游戏后得到
义贼の子分	ナム孤岛和漆黑之翼对话后获得
タクティカルリーダー	换装称号，击败ネビリム后去ダアト教会找大司祭对话，之后回家找ペール对话后获得
捻出投资家	给职人之街集会所里的老头累积100万元完成造桥事件后获得
ベルセルク	ハード难度战斗300场以上后在斗技场找人对话后获得
ソードオブソード	斗技场单人战上级胜利

ジェイド

大佐	初期持有
ネクロマンサー	剧情获得
フォミクリー发案者	剧情获得
见通す人	剧情获得
ツンテレおじさん?	水都遇见自称大佐徒弟的人，出去城再回来剧情后得到
法の番人	第一次打完ヴァン集齐同伴之后去流通据点ケセドニア的交易屋制作高级饰品后获得
悪の谱术使い?	换装称号，参照其他支线事件5
皇帝の亲友	参照其他支线事件6
リゾートキング	换装称号，参照其他支线事件6
ドクトルマンボ	换装称号，音机关都市ベルケンド研究所医务室发生"人体实验"的事件后获得
バトルマスター	换装称号　斗技场单人战上级胜利

ガイ

护卫剑士	初期持有
理解ある幼なじみ	剧情获得
マルクト贵族	剧情获得
マブダチ	剧情获得
シグムント流兵法家	在光之王都的道场和老人对话，看过全部内容后再次对话
憩いの配膳者	换装称号，参照其他支线事件10
ブレードティマー	换装称号，参照其他支线事件5
海のサル	换装称号，参照其他支线事件6
スケベ大魔王	参照其他支线事件7
ロマンチェサー	换装称号,在ナム孤岛上空接触烟花防御系统后去职人之街集会所前剧情后得到
ガンバリスト	在探索点获得3个以上种子的情况下回到食料之村和田地里的大叔对话,再去ローズ夫人邸后面的仓库找人对话，最后回到田地和大叔对话即可
ゴールデンナイト	斗技场单人战上级胜利

ティア

谜の侵入者	初期持有
师匠の妹	剧情获得
强き娘	剧情获得
谱を読みし者	进入地核打败シンク后的描绘谱术阵事件，要自己描绘成功
クールレディ	换装称号，参照其他支线事件5
成り行きウエイトレス	完成ケテルブルク酒店里2楼的送餐小游戏即可
おすましメイド	第一次来到バチカル城去休息室和女仆对话，后期，国王和公主和解剧情后回到公主私房和女仆对话
お姉さん	参照其他支线事件9
レンタルビューティー	换装称号，参照其他支线事件6
モンコレディ	换装称号，参照其他支线事件8
旋律奉仕者	收集齐全部7个音盘后去职人之街的自鸣琴屋數对话获得
パーフェクトヒーラー	斗技场单人战上级胜利

アニス

导师の付き人	初期持有
元付き人	剧情获得
スパイ	剧情获得
最后の导师守护役	剧情获得
大人な子供(?)	进入ケテルブルク的赌场发生情节后得到
ブッシュブルガール	参照其他支线事件1
リトルデビっ子	换装称号，从最终迷宫最深处出来去ダアト教会，事件后获得
チャイルデッシュ	换装称号，参照其他支线事件5
ねこねこここねこ	参照其他支线事件5
子供じゃないモン	换装称号，参照其他支线事件6
ジェノサイドプリティ	斗技场单人战上级胜利

ナタリア

キムラスカ王女	初期持有
伪りの姬君	剧情获得
ラソバルディアの子	剧情获得
モテモテプリッセス	剧情获得
见てきたガール	去魔界的流通都市交易店对话获得
ウィルインヘリアル	换装称号，参照其他支线事件5
南国の蝶	换装称号，参照其他支线事件6
コロシアムプリッセス	斗技场单人战上级胜利
漫游冒险娘	换装称号，完成全部28个探索点后装备称号见てきたガール去流通据点的交易屋对话后获得
マルクトの星	换装称号，参照其他支线事件11

GRADE

自《宿命传说2》加入了GRADE值系统以来让"《传说》系列"的多周目变得越来越有趣。战斗后会获得GRADE值，GRADE值会根据战斗的表现以及难度进行变化。而通关后读取通关记录会让玩家进入GRADE SHOP，这里可以通过消费GRADE值来购买一些二周目的特殊效果，在二周目结束后消费的GRADE值还会还给大家。

条件	GRADE值增减
受到敌人的攻击	−0.01(每次)
使用敌人耐性属性的攻击	−0.01(每次)
使用回复道具	−0.10(每次)
操作角色战斗不能	−1.00(每次)
防御敌人的攻击	+0.01(每次)
击破敌人时的连击数	+0.01(每次)
10秒以内胜利	+1.00
20秒以内胜利	+0.50
没有受到攻击	+0.50(每次)
战斗结束时HP满值	+0.25(每人)
战斗结束时TP满值	+0.25(每人)
术技的FOF变化发动	+0.25(每次)
达成10连击	+0.25
达成25连击	+0.50
达成50连击	+1.00

条件	GRADE值增减
达成100连击	+2.00
发动秘奥义	+1.00(每次)
击倒BOSS	+10.00
用HARD难度进行游戏	×1.25
用MANIA难度进行游戏	×1.50
用UNKNOW难度进行游戏	×2.00

名词解释　音素：《TOA》的世界是由6个被称为"音素带"的振动带组成，构成[illegible]6个音素带分别是暗、土、风、水、火、光，依次从第一音素带到第六音素带，另外还有一个特殊的第七音素带。前六个音素带人们一般都知道，并广泛用于日常生活中

GRADE SHOP

名称	所需GRADE	说明
オーバーリミッツ值增加	450	OVERLIMTS槽比普通情况增加得快
プレイ时间引き继ぎ	10	游戏时间继承
アイテム所持最大数20个	400	装备、消费道具最大值增加到20
ガルド引き继ぎ	1000	金钱继承
料理引き继ぎ	50	料理继承
料理熟练度引き继ぎ	50	料理的熟练度继承
称号引き继ぎ	500	称号继承
人物名监引き继ぎ	10	人物名鉴情报继承
コレクターブック引き继ぎ	10	收集图书的情报继承
ワールドマップ引き继ぎ	10	世界地图的城市、迷宫情报继承
ミニゲームデータ保持	10	迷你游戏资料继承
战斗情报引き继ぎ	10	遇敌、最大连击数等战斗情报继承
术・技引き继ぎ	1000	修得的术・技继承
使用回数引き继ぎ	100	术・技的使用次数继承
最大HP增加	250	全角色最大HP增加500开始游戏
最大HP减少	10	全角色最大HP减少150开始游戏
コンボ命	50	通常取得经验值为1，连击数奖励经验值增加
经验值半分	10	取得经验值为原有的一半，推荐给低等级通关的人
经验值2倍	1000	战斗中获得经验值为原有的2倍
经验值10倍	3000	战斗中获得经验值为原有的10倍
取得GRADEをあげる	100	战斗中取得经验值为原有的2倍（增加和减少都为2倍）
FSチャンバー引き继ぎ	150	所持FSチャンバー和FSチャンバー习得状态继承
ADスキル引き继ぎ	900	修得AD技能继承
キャパシティコア引き继ぎ	500	继承所持有的C・コア
获得ガルド2倍	600	战斗后获得金钱2倍
消费アイテム引き继ぎ	500	消费道具继承
全あらすじ表示	10	显示全部故事梗概
クリアタイムを出力	0	将游戏通关时间以密码方式显示出来(只针对日本手机，国内玩家就不要YY了—_—b)
特殊アイテム引き继ぎ	10	继承特殊道具

注：通关后会无条件奖励1500点GRADE值。

特殊分支事件

骷髅剑士ソードダンサー

曾经在仙乐传说中登场过的骷髅剑士在本作中依然存在，虽然攻击力依旧高得吓人，但由于自由移动模式的存在，它那慢吞吞的移动速度让它在本作中风光不在，下面是它3次出现的地点。

1：コーラル城入口附近插在地上的剑，BOSS战后离开时出现，注意如果当剧情发展到世界崩落时还不去打的话它就会消失，以后也不再出现。

2：テオルの森附近的小溪旁的探索点调查后出现。

3：フェレス岛群废墟最深处的房子前剧情过后，出废墟再进来一次在最深处房子前出现在地上的剑，战胜后得到アルティメテッド（物攻才765，没有任何特效，真怀念《仙乐》的三神器啊— —）。

ミュウ能力追加

ミュウフライング：首先必须取得敲击的技能，然后去タタルの溪谷，在过桥后的场景（第3个版面），会看到一块岩石，使用敲击技能击碎它会发现隐藏山洞（图1），里面可以取得新技能ミュウフライング，效果为短时间内拉起角色。

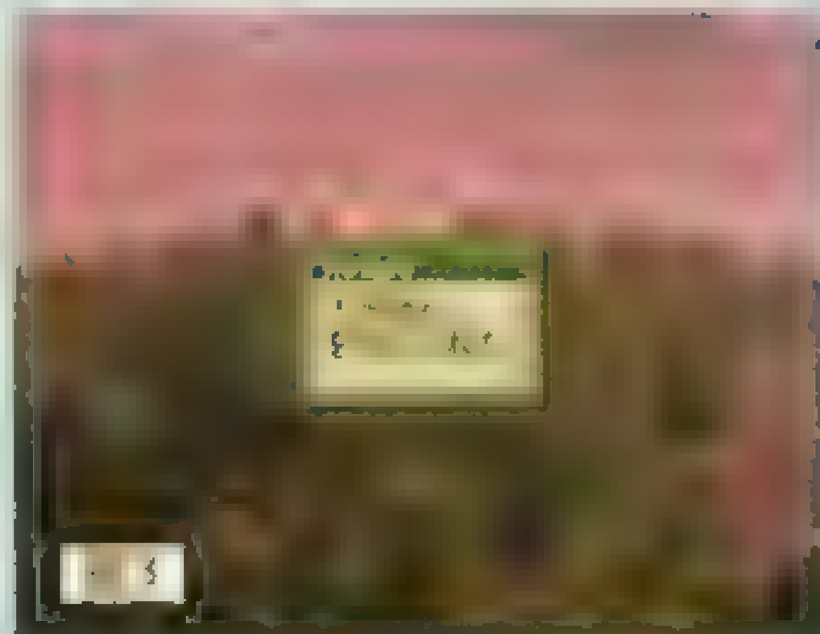
ミュウフライング2：后期去涌水洞，会看见一条狗，根据指引会看到它的主人被上方的树藤困住，过去用喷火技能将树藤烧掉救他出来，会得到王の肖像画（拿着它去コーラル城二楼中央，嵌入画像可获得镇魂の音盘），之后来到银世界ケテルブルク顶上有宝箱的屋前再次遇见此人，之后会被直接传送到火山，往深处走一段即可获得ミュウフライング2，效果为喷火距离大幅增加（图2）。



アルビオール强化事件

游戏后期，飞空艇仍旧有很多不能降落和通过的地方，这对于以满世界探索为乐趣的玩家来说显然是不爽的，不过别急，游戏里我们还可以对アルビオール进行两次强化，使之可以无所不至。

首先沿着ティオ森附近的水路前进（注意必须以船的形式，不然会被雾挡住），来到新地点蘑菇林キノコロード，穿过之后在大地图上的探索点调查可得到大飞谱石（图3），使飞空艇可降落的地形增加！



之后在已经取得ミュウフライング和ミュウファイア2的前提下，去雪山，从南侧或西侧入口进去，在山洞里将灯台排列好，之后出去洞外，利用ミュウフライング从树上上去，一路前进至最深处（中途需用到火能力解谜，将石头推到小孔处，然后从雪山东南入口进去，在左上方的房间里斜着向下喷火，利用反弹使全部灯台点燃，中央的门就会打开，出去之后在大地图上的探索点调查可以得到炼成飞谱石（图4），再次增加了飞空艇的性能。



隐藏迷宫

二周目限定，救下シバ后，去职人之街北侧发生剧情，然后去集会所找シバ即可进入隐藏迷宫——深渊のレプリカ施设，在里面付钱给シバ让他凿开石头就能继续前进，但是需要付钱，シバ体力耗尽的话就会强制出去迷宫。迷宫里有能恢复HP的泉水。破坏18个フォミクリー之后，里面的门就能打开了，将同时面对六神将的4人，难度非常大，战胜后可以得到サーチガルド，作用是走路时得到金钱。继续前进，破坏里面9个フォミクリー后进入深处对战隐藏BOSSレプリカネティス，可昔能力比起魔武器BOSSネビリム差远了……



名词解释



魔(圣)武器事件



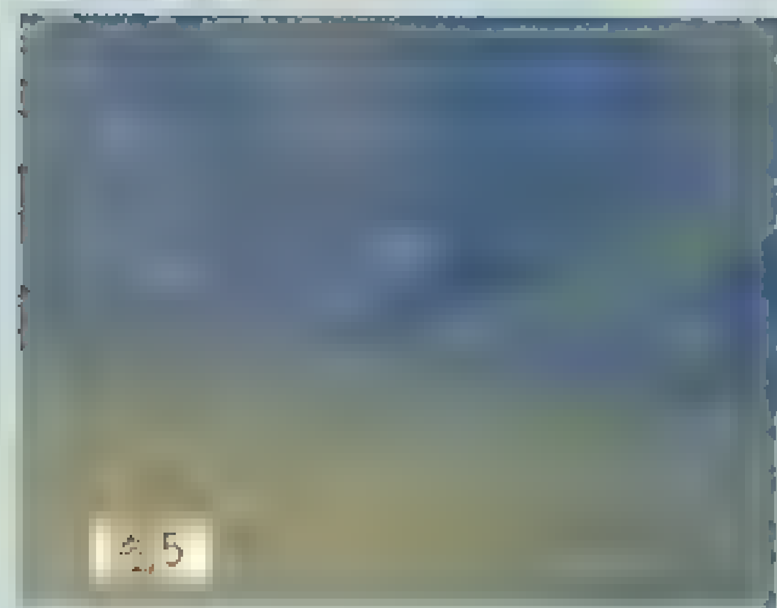


图5

又是曾经在《仙乐传说》中出现过的类似事件，这次的具体步骤如下：

1.在メジオラ高原取得飞空艇的事件中击倒BOSS获得魔剑ネビリム。

2.后期瘴气消失后去ダアト的礼拜堂找トリトハイム对话，可以获得关于圣魔武器的情报。

3.去银世界ケテルブルク找知事(就是鬼畜大佐的妹妹啦)对话。

4.去水上都市グランコクマ找国王交谈可以获得圣剑ロストセレスティ。

5.去セントビナ一找上方的老头说话，去左边宿屋发生剧情，之后去大地图上找到一只猪带回去(出门就能看到)，回宿屋对话后魔枪ブラッドペイン入手。

6.在最终迷宫的最深处可获得圣杖ユニコーンホーン，具体方法如下：

先在这个场景用敲击技能将两根石柱击倒(图5)，然后在内部可以看到两个杂兵(各两只)，分别用光，暗属性的谱术(最后一击)将其击败，获得光转の谱石和暗转の谱石(图6)，在中间利用光转の谱石将迷宫翻转，来到房间内从最左边的梯子爬上去，用用ミュウフライング技能触到上方的开关，然后踩下地上的石板使迷宫复原。进到上方的房间内使用暗转の谱石，再来到如图位置(图7)将两块石头调到面对



图6

的方向，踩下石板复原迷宫。来到图上位置(图8)对准远处的石头发射火焰，然后赶紧站到光圈上利用飞行技能拦住反弹回来的火焰，打开开关(这里位置和角度比较难掌握，多试几次即可)，之后右下角的门就打开了，进去获得圣杖ユニコーンホーン。

7.从最终迷宫出来后去ダアト礼拜堂，剧情看到一个模样很像イオン的孩子拿着魔武器，在右侧的某房间找到他后获得魔杖ケイオスハート。

8.在王城的废弃工厂内，利用飞行技能爬上原本上不去的半截梯子，上去用喷火打开开关，之后回到城内，乘坐另一部缆车去工厂，在深处获得圣弓クルクアトール。

(注意事件2，3，4是必须触发的，否则后面的部分魔武器将不会出现，而6、8还需要先获得技能ミュウフライング和ミュウファイア2帮助解谜。)

收集齐全部武器之后回到水都基地中大佐的房间发生剧情(不必要)，根据提示来到雪山所在岛的最西边一座特殊形状的山里，又会遇

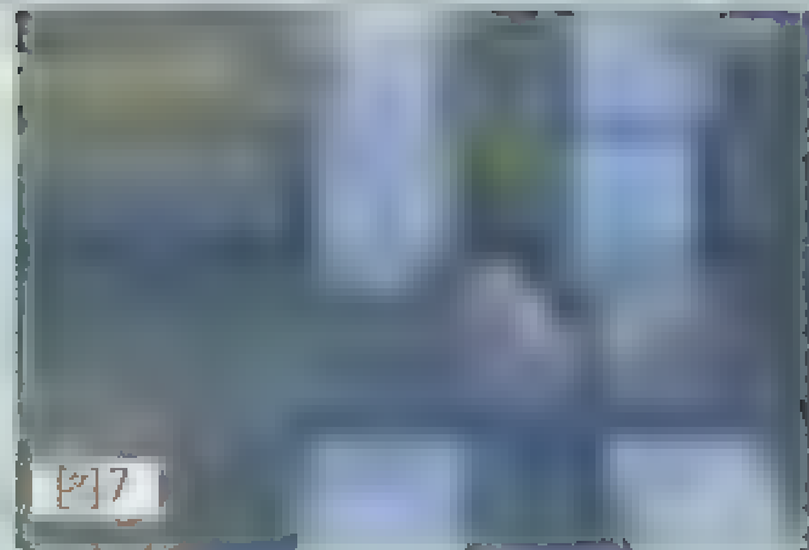


图7

见搞笑加可怜的死神ディスト以及魔武器BOSSネビリム大姐(大佐兄妹的老师)，HARD(ハード)难度下HP480000，各项能力都超强，即便是普通难度等级不够也基本是被秒杀，慢慢用药耗吧，实在打不过就用一律减半的道具(《仙乐》里可以用此方法轻松打过隐藏BOSS，不过到PS2版就不行了)，战胜之后可以得到一个GRADE+20%的道具，并且解封魔武器，至于魔武器攻击力的计算方式和《仙乐》一样，以打倒BOSS之前的角色杀敌数为准。



图8



关于所有角色的隐藏技能



主角ルーク的4本奥义书事件

1.在王都バチカル回家见完母亲后，去大厅会与管家对话，发生侍女把奥义书变卖的剧情，从管家那拿20000元钱后直接追到港口，买回后习得特技"魔神拳"。

2.习得魔神拳之后去监视者之街ユリアシティ，在右边房间的门口和一个人对话得知有本奥义书在他身上，再回去找母亲要钱(贵族就是有钱，随便捏个肩膀就有几万！可惜某人多嘴，不然200000入手)之后花40000块买到奥义雷神剑。

3.习得雷神剑和魔神拳后去银世界ケテルブルク高级旅馆一楼处又遇见一个人卖奥义书，这次开价要80000了，继续回去找母亲要，习得奥义岩斩灭碎阵。

4. 进入最终迷宫后出来去ダアト教会内通向火山的那间房间里，花150000买到奥义空破绝风击。

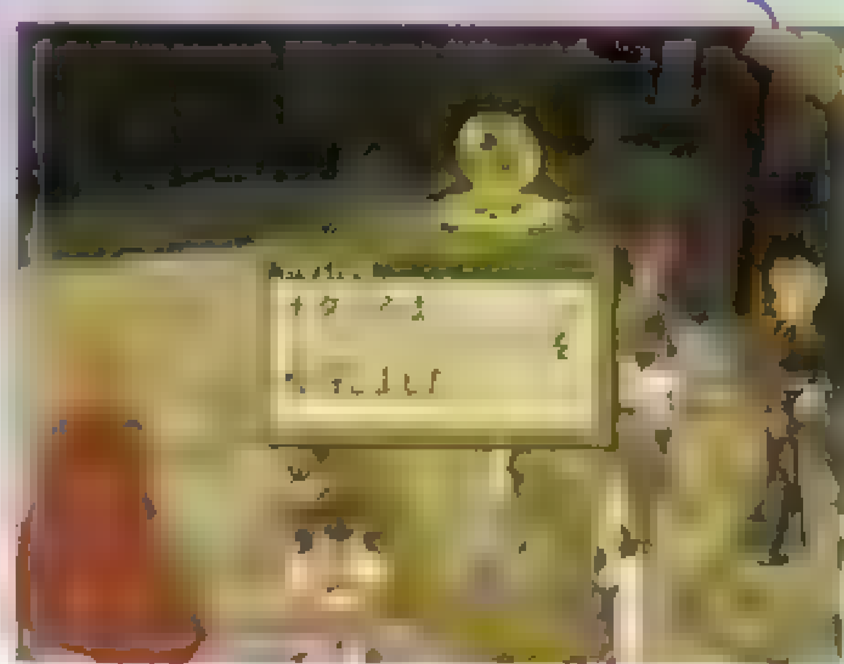
注意：所有购买奥义的钱必须回家向母亲讨得，不能用自己身上的……



ナタリア

剧情发展到从音机关都市ベルケンド出来，可以自由驾船出海时，去シェリダン港口左边发生帮助老人解围的事件，之后自动被拉到ダアト港，并且学会奥义ブレイブフィード。

后期大陆升起之后去ダアト港再次遇见老人，学会ヒーリングフォース。



ガイ

去主角家花园找ペール老人对话，然后去砂漠のオアシス找食材屋里的老人ギイ对话，得到"ホド住民名簿"，开始寻找奥义会的传人，去国境の砦カイツール同北边宿物左下的男人交谈习得特技"裂空斩"。

去ダアト教会前的阶梯右侧石碑处→水都グランコクマ酒场2楼→音机关都市ベルケンド街道中央→银世界ケテルブルク公园里的小冰屋分别找到人对话，最后习得奥义"闪空翔裂破"。

ティア

ホーリーソング：在监视者之街ユリアシティ当剧情回到主角身上后，同市长对话后去会议室正下方的房间里可习得。

ジャッジメント：イオン死亡后去ダアト教会他的私室内触发剧情，ティア在祭奠仪式上唱歌，之后习得。

ジェイド的禁谱事件

由于这是一个连续事件，所以在游戏后期，比如去了最终迷宫在出来后去发生比较好。另外，因为如果走的地方顺序不同的话有可能习得谱术的顺序也有可能不同，以下给出的是笔者寻找的顺序：

1.先去グランコクマ，向左前往マルクト军基地作战会议室，找老参谋长对话得到古文书；

2.之后前往崩坏セントビナ一，与右上的老マクガヴァン对话；

3.前往ケセドニア，在北侧宿屋的2楼中间的房间中调查右下方的柜子；

4.银世界ケテルブルグ，一进去在石像前发生情节，之后去北门的广场，调查广场石像的背后；

5.前往ユリアシティ，调查中央设施下层右上的一块石头；

6.进入ラジエイトゲート发生事件；

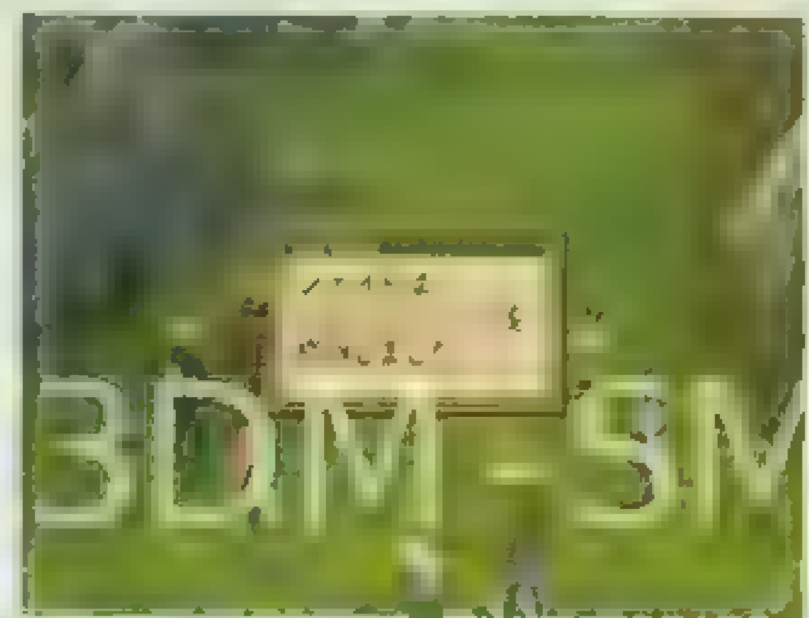
7.前往シェリダン，从南侧往左上走发生小孩发现宝箱事件，同时杰德习得アブソリュート；

8.前往ベルケンド，进研究室后直走，直到走到不能往右边去的房间。打开栅栏，调查黄色音机械左边的置物台；

9.前往カイツール军港，一进去就发生事件，杰德习得プリズムソード；

10.去ダアト教会，在导师的私室与フローリアン对话；

11.前往フーブラス川，从北侧进去发生事件，杰德习得メテオスオーム。



名词解释 第七音素：[illegible]都有特定的属性[illegible]的发现比较迟，其全貌现在还不明确。据说第七音素中记载有奥尔德兰特从出生到灭亡的[illegible]的记忆。

アニス专用装备人形的部分入手方法

时をかける少年の人形：流通据点ケセドニア领主家卧室里的抽屉，效果为大幅提高クリティカル率。

战乙女の人形：音机关都市ベルケンド研究所医务室的柜子里，效果为物攻、谱攻各+50

大海贼の人形：ベルケンド港推箱子游戏后获得，装备后可使用特技……

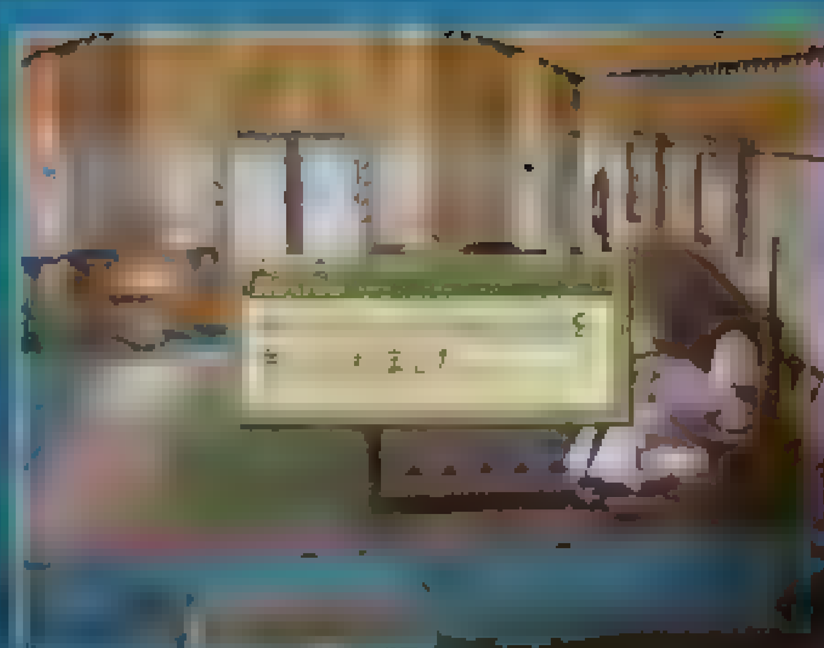
神官の人形：斗技场团体战对历代角色战胜利后取得，装备后能够使用特技"インスペクトアイ"

稀代の天才の人形：和アリエッタ的最终战时偷得，装备后能够使用谱术"ディバインセイバー"

うつろな少女の人形：ケテルブルク知事馆右边房子的抽屉里，装备后能够使用奥义"狮吼灭龙闪"

……ンダーな人形：流通据点ケ……的交易屋给做武器的小男孩一定数量巨大的鱼骨后选投资1000得到，效果为敏捷+50、运+50

铁拳の人形：给交易屋做武器的小男孩一定数量巨大的鱼骨后选投资2000或4800(可以得到2个)得到，装备后能够使用特技"超ばちき"和奥义"刚掌破"



另外因为时间关系还有部分人形的准确入手方法尚不明确。

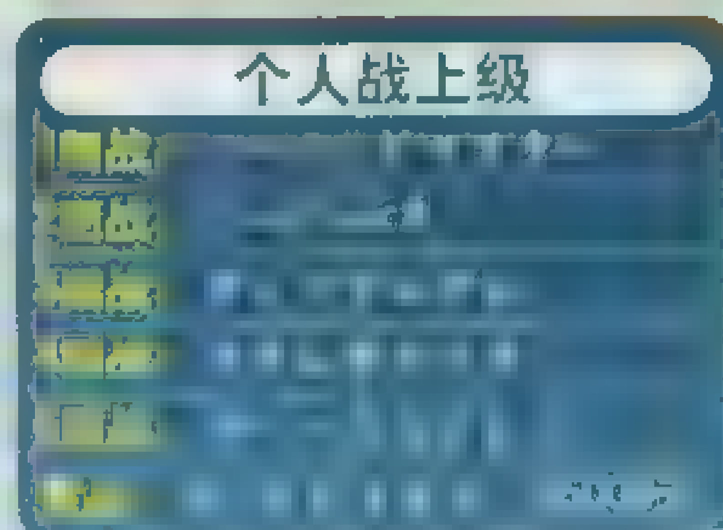
斗技场内容一览

剧情发展到ナタリア父女和好之后王都的斗技场就开放了，依然分为个人战和团体战两个项目，下面列出各战的敌人和可以获得的赏品：

初级没有什么好说的，上级战中个人感觉最难的是第二场的8只小鸟，体形小，攻击速度极快，而且会喷吐攻击，这里比较容易的是大佐，在战斗前攒满OVL，一开场爆气之后一个秘奥义就解决了，很简单，至于后面几场，全部是体形大，移动速度慢的怪物，可以轻松地无伤通过，其他角色的秘奥义无法全屏攻击(特指一周目)，第二场要多注意走位和防御，不能消耗HP过多，不然后面几场不小心被摸到的话就挂了，当然你也可以装备回复纹章慢慢磨。总得说来，因为这次只能装备一个饰品栏，而且开场就不能更换了，所以貌似难度比过去有所提高，但因为多出了自由移动的功能，只要操作够好，实战中反倒很轻松。这里打得最舒服的是ナタリア，装备咏唱时间减少的纹章，操作模式换成半自动(手动经常瞄不准方向，自由移动的弊端)，然后一直普通攻击即可，HP不多时逃到一边唱回复魔法，非常简单，就是不知道那个自动复活的魔法是否有效。然后女主角ティア因为有回复魔法而且普通攻击是远程属性，也很容易。其他角色中ガイ因为拥有很多技巧型的AD技能，加上本身行动迅速，solo时几乎是无敌的，相对来说主角反倒有些吃亏，不过只要捱过第二场，物理系角色通过都不成问题。不用上面方法的话，最难的却也是大佐，尤其是第二场会被折磨得很惨。值得一提的还是本作的自由移动系统，虽然极大地方便了逃跑和打游击，但是视角始终是问题，往往绕了个圈子后就砍不准方向了，这时有自动锁定和自动防御功能的半自动模式却比较值得推荐，不妨一试。

此外，所有角色打赢个人上级战都可以获得各自的强力武器：







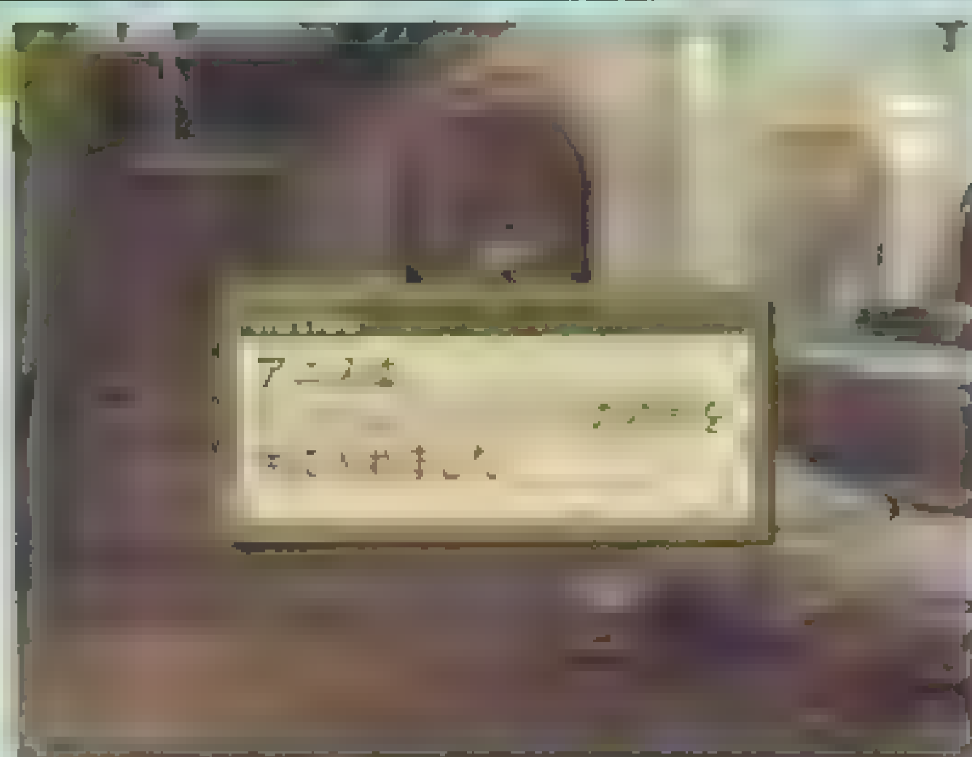
ルーク	ソウルクラッシュ
ティア	ブルークリスタルロッド
ジェイド	デュナミス
アニス	グランドクロス
ガイ	シャクナゲ
ナタリア	セレスティアルスター

团体战初级

1回战	コゴブリン×3、チューゴブリン×1
2回战	レッドローバー×4
3回战	アサシン×3、コロシアムクイーン×1
赏品	40000元、カッパートロフィー授予

团体战上级

1回战	コゴブリン×2、チューゴブリン×1、デカゴブリン×1
2回战	タイラントタス×1
3回战	ドラゴン×1
4回战	ナナリー・フレッチ、フィリア・フィリス、ミント・アドネード、リッド・ハーシエル
赏品	マム・ペイン、プリズムプロテクター、フェアリィリング、神官の人形



团体战因为有回复系角色助阵，比个人战轻松许多，上级决胜战照例是"《传说》系列"的角色们登场(战斗BGM是什么自己去听吧)，本作更是史无前例的8人大乱斗，对方出场4人能力都非常高，场面十分混乱，建议先干掉ミント，她的恢复系法术会瞬间将你辛苦积累的优势化为乌有，充分利用自由移动满场跑动，画面上基本就是谱术、精术、奥义、秘奥义乱飞，此战可以吃药，实在不行就调低难度或者丢一律减半的道具吧，很难想象二周目时UNKNOW难度下会是怎样的状况，那句话怎么说来着？嗯，今天你被虐了吗……



其他支线事件

在ダアト港、シェリダン港、ケテルブルグ港和水都グランコクマ酒场1楼可以分别玩推箱子取宝物的游戏，成功后都可取得里面的宝物和酬劳5000元，没有先后顺序，全部完成后アニス得到称号ブッシュブルガール。

银世界ケテルブルク和一个大叔对话引发投资建造游乐屋的事件，之后再次遇见他给他200000元即可建造完成，再次进入找他对话后可以在上方的屋子里玩5层迷宫的小游戏(途中的敌人可以用喷火或敲击打掉，有的还能回复体力，最后一层需要用到ミュウファイング技能来下开关)，全部完成后和大叔对话学会料理トースト。

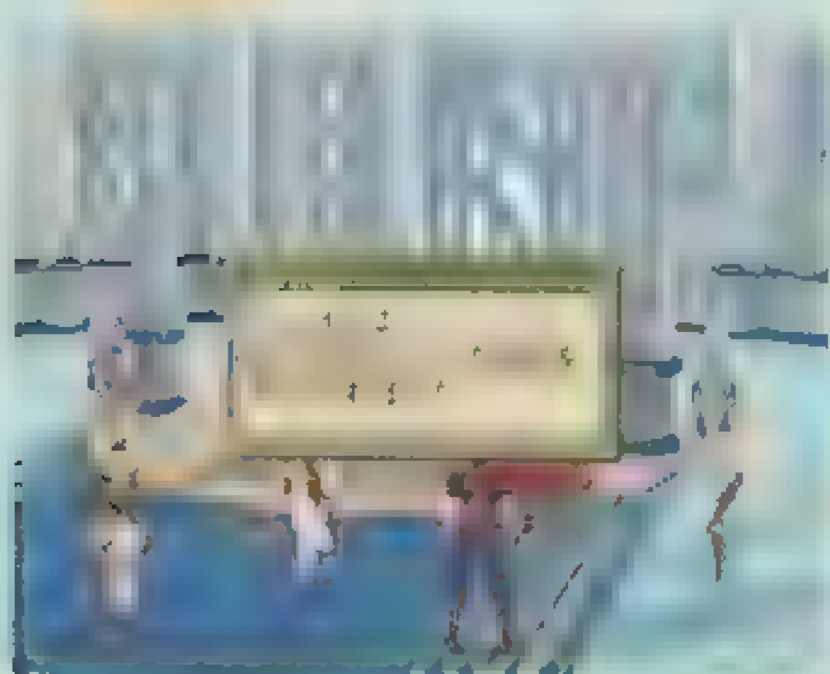
剧情发展到追寻スピノザ的时候，选择不直接去ダアト的话，可以和アッシュ比赛，分别在ダアト第四石碑和银世界失败之后，第三次在水都的入口处可以得到贵重品漆黑の翼バチッ。

通过双人之结所在大陆最西北海面上的3个旋涡之后(需飞空艇强化)，可以找到隐された街——ナム

名词解释 第七谱术士：使用第七……能读解预言等高级谱术的只有第七谱术士。

孤岛，就是本作最后一个城镇，里面是各种恶搞的玩意，还能看到众多Namco作品中的经典元素。爬上梯子后在上面某个房间和一个小猫人对话可以得到笑剧の音盘，和右边的魔术师对话，给他76500元之后可以得到アニス的猫人装称号"ねこねこねこ"。如果之前在水都グランコクマ有触发剧情得到漆黑の键的话进入警备装置下面的那个门和ノワール对话，主角可以得到称号"义贼の子分"。

从最终迷宫深处出来，去水都グランコクマ的谒见之间找国王交谈，全员得到换装称号。



第一次打完老师，找齐所有同伴之后去水都国王私室找他对话，帮忙在宫殿里找5只猪(对话很搞，猪的名字更搞)，具体位置如下：

ジェイド：一楼大厅左边的楼梯后面。

サフィール：一楼右边资料室前。



アスラン：向右，资料室的右下。

ネフリー：谒见之间王座的后面

ネビリム：二楼右边"要人用の客室"

完成后回去房间和国王对话得到スパの会员证，大佐得到称号皇帝の亲友，持有スパの会员证的情况下去银世界的高级旅馆，发生事件，全员获得换装称号。

利用スパの会员证在银世界高级旅馆消费(旁边的柜台)发生女性们比胸部的事件，ガイ获得称号"スケベ大魔王"。

和银世界高级旅馆3楼房间里的猫人小孩对话得到有关三大魔物的信息，它们分别是イニスタ湿原里原先追赶你的怪物ベヒモス、ザオ遗迹东南方沙尘暴南边跳来跳去的大虫サンドワーム以及二周目隐藏迷宫里的BOSSレプリカンティス。全部完成后回去和小猫人对话，女主角得到换装称号モンコレディ，效果是消耗HP、TP不遇敌。

剧情流程中按照顺序在ダアト・シェリダン・ダアト→シェリダン的宿屋住宿可以4次引发ティア教ルーク音律的事件，之后ティア可以获得称号"お姉さん"。

酒店服务员：在グランコクマ的酒场前触发漆黑之翼的剧情，然后去ケテルブルグ港，和漆黑之翼对话，最后去流通据点ケセドニア的酒场找服务员说话，ガイ得到换装称号"憩いの配膳者"。

奶牛三兄弟：在ナム孤岛接受エリオン关于寻找兄弟的任务，之后分别在エリアシティ会议室下面的房间里找到ユタン，王都バチカル的港口找到ミシカ，接着去食料之村エンゲーブ发生绑架孩子的事件，按照要求来到チーグルの森发生剧情，这里对话很有意思，公主又一次见义勇为(多管闲事? 笑)。回到バチカル的港口和ミシカ对话后自动切换到ナム孤岛，ナタリア得到新的换装称号"マルクトの星"。接着交给エリオン巨大角の骨，在左边的房间和エリオン对话后得到龙退治の键，之后就可以玩迷你游戏"テイルズ オブ ドラゴンバスター"了(一共8关，有一定难度，最后一关BOSS是一条龙)。

母亲的遗物：后期去流通据点ケセドニア遇到马车夫，得知之前为了坐马车当掉的ティア母亲留下的宝石被卖掉了，接着去水都グランコクマ的集合商店可以花10万元买回来，作用是增攻防各+20%，推荐。

ガイ的剑：先去主角家的玄关找ペール老头对话得知关于ガイ的家传之剑的事，然后在ガイ的身份暴露之后再次回去和他交谈，最后在出发去ラジエイトゲート前第三次回去，在入口处得到ガイ的家传宝剑ガルディオス。

母亲的病：第一次打完ヴァン，召集齐所有同伴准备出发去火山之前回到主角家得知母亲生病的消息，然后坐船去蘑菇林キノコロード，在里面遇见也在此找药的アッシュ，アッシュ得到称号"母想い"，之后在深处找到解药"ルグニカ红テングダケ"回去。

最后提供一个赚钱的小技巧，当剧情进行到两国交战之后，来到流通据点ケセドニア的武器屋"正真正铭"，那里出售50块一把的ブレード，买满之后去边上那家"品质保证"，可以卖到250元一把，这样反复买卖可以迅速积累大量资金(发战争横财?)

流程

1 ファブレ公爵の屋敷

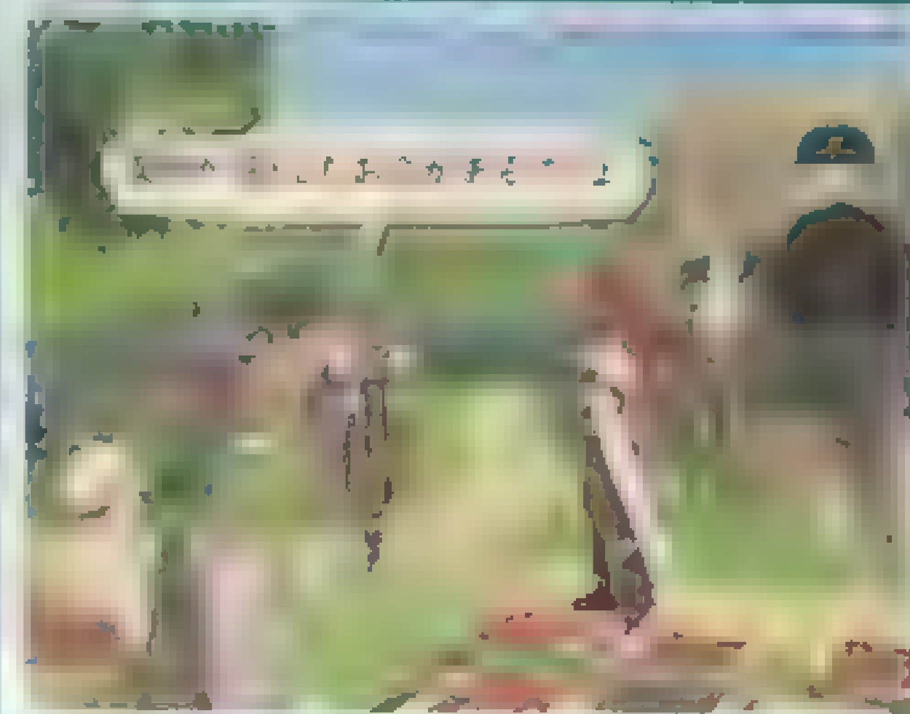
从自己的房间出来后到中庭，进入右边的门，在玄关与管家ラムダス对话，回到自己的房间发生剧情。剧情后出房间来到中庭，进入左边的房子，在应接室发生剧情。再次回到中庭接受梵(ヴァン)老师的剑术指导。

2 タタル溪谷

缇娅(ティア)成为同伴，接下来与サイノッサス、ブチブリ×2战斗，作为熟悉战斗系统的战斗难度不是太高。出溪谷上马车发生剧情后马车夫会问你是乘马去食料之村还是自己走着去，笔者选择的是走路去。



3 食料の村



在食材屋前发生剧情，然后在ケリー家门前发生剧情，接着去宿屋看到一个小女孩(其实就是阿妮丝)，之后与宿屋主人对话睡觉。第二天前往地图北边的チーグルの森。



备注 与果物屋的男子发生强制剧情后再去找他，他会委托你

4

一进森林就看到了导师イオン，之后继续前进发现一只小チーグル。前进来到一棵大树下，调查地上的苹果后发生剧情。与チーグル族长老对话后获得系列经典道具ソーサラーリング，并且可爱的缪也加入了，它可以利用ソーサラーリング发出缪火焰，这样就能烧掉挡路的树枝了。

之后来到河边发生剧情，可以用缪火焰烧树做桥。前进来到洞窟，发生与BOSSライガ・クイーン的战斗，该BOSS耐地、风属性。打它到一定程度时眼镜鬼畜恶口大叔杰德(ジェイド)乱入，给他争取咏唱谱术的时间，总之他咏唱完BOSS也就被秒杀了。之后杰德加入为同伴(那个级别啊！一看就知道后来肯定会降下去)，并得到道具テクニカルリング。然后回到大树找チーグル族长老对话，之后出森林自动来到陆上装甲舰タルタロス。



5 陆上装甲舰タルタロス

与阿妮丝对话阿妮丝成为同伴，这时可以在战舰上回收道具，没特别的事后回房间与士兵对话同意杰德的要求。之后发生剧情，从梯子爬上去前进。在舰桥前与缇娅、杰德分开，卢克单挑一士兵。之后在货物室玩一个仓库番的游戏后前进，发生剧情后墙壁被炸了个洞，出去后再发生剧情。剧情后凯成为同伴。

备注 如果之前接了食料村男子的找小箱任务的话，这时回食料村将小箱给他获得道具图鉴

6 东ルグニカ平野【大地图】

在有分支的路向右边走，去セントビナー方向。行走途中发生剧情，与3个士兵战斗。之后与缇娅、缪对话后睡觉。之后沿着路前往セントビナー。



名词解释 超振动：由两个第七谱术士的音素反应而产生的现象，可以破坏各种物质……构造，由于制御比较困难，又容易暴走，所以非常危险。

7 城塞都市セントビナー

在入口处发生剧情，通过马车混进了城。在在“マルクト军基地”与“マグガヴァン”对话，并获得世界地图。在出口处发生六神将的剧情，然后去宿屋，之后出城向西南走，来到“フーブラス川”。

8 フーブラス川

向前走不久会发生FOF的练习事件，然后向南前进来到大地图。来到大地图后再向南走来到国境の砦カイツール。

备注 [illegible]

9 国境の砦カイツール

进入前进发生情节，阿妮丝成为同伴，在宿屋与老师梵对话，获得“旅券”。第二天从南边出大地图，沿着道路朝南走进入カイツールの军港。

备注 在宿屋休息会发生凯和卢克的练剑事件，之后卢克学会瞬迅剑

10 カイツールの军港

进入军港前进不久发生与アリエッタ的剧情，之后要出军港的时候发生剧情。来到大地图后向东南方前进，来到コーラル城。

11 コーラル城

刚进城不久就与ブレイクゴイル、ブロクンチェア战斗，难度不算高。然后用缪火焰将蓝色幽灵定住，与之战斗后获得“青之玉”，之后再利用石像堵住红色幽灵的路，与之战斗后获得“红之玉”。拿到两种玉之后进入一楼正中的门，调查门后门就可以打开了。

在音机关前发生剧情，上楼梯获得“音谱盘”。再往上走就会遇到怪兽使萝莉アリエッタ，这次她带着两个怪物参战。将目标先锁定在萝莉身上吧，她的HP不多，要尽快取消她的谱术咏唱。

战斗后发生分支选项，选择坐马车去“カイツールの军港”还是走路去。

备注 返回走回去的话回到一楼会看到地上插着一把剑，这就是从《仙乐》开始就有的剑舞者骷髅大叔了。现阶段想打败他还是要费一番功夫的，主要是等级多升几级，然后让主角在最前面用防御挡住他的攻击，后卫们进攻。另外，药品一定要够。



12 カイツールの军港

回到军港，与“キムラスカ军基地”的梵交谈，然后与港口的士兵对话后乘联络船出航。

13 连络船キャツベルト

在甲板上与缇娅和梵对话，然后到达流通据点ケセドニア。

14 流通据点ケセドニア

来到流通据点分别可以发生与“漆黑之翼”和车夫的情节，之后可以去アスター的豪宅解析音谱盘。解析完音谱盘后来到镇南，发生被シンク袭击的事件，之后强制来到船上。

备注 [illegible]

15 连络船キャツベルト

上船之后与オラクルナイト×3战斗，之后追赶机器人，虽然没追上也能发展剧情，但它身上有加快大地图移动速度的特殊道具“ウィングブーツ”，所以务必要追上。关键在于趁船未晃动的时候跑过去，晃动的话就连按〇键避免摔倒。之后BOSS战斗，它的弱点是水。这里可碰到杰德的老相好，哦，不，是老相识六神将之一的迪斯特，鬼畜大叔的恶口在此表现得淋漓尽致。

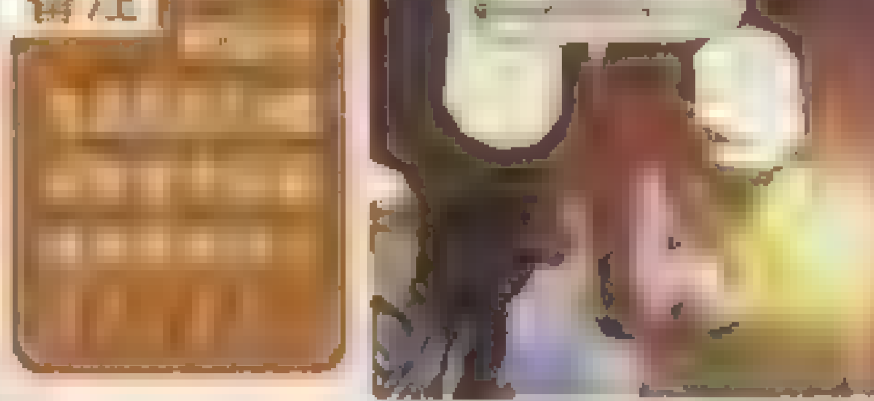
16 光の王都バチカル

乘坐天空客车来到城中心部，再次碰到漆黑之翼。事件后乘电梯到最上层得バチカル城，到谒见之间去见国王。向国王汇报后回城中庭，从左边进入卢



克的家发生剧情。然后在应接室遇到公主娜塔莉娅。（根谷美智子啊！索菲蒂娅啊！Namco果然不会浪费资源！）与公主对话后去ファブレ夫妻的私室与母亲对话，之后回卢克自己的房间。睡觉后去王城见国王，然后从王城一楼左侧的门进去到罪人房间见老师梵。出城后发生事件，缇娅与凯加入。来到街上碰到阿妮丝和杰德，对话后两人加入。下电梯发生剧情后获得カーマインチャンバー和ムーンセレクタ，之后就可以用FSチャンバー。然后乘坐右边天空客车前往“バチカル废工场”。

备注 [illegible]



17 バチカル废工场

这里的主要目的就是打开机关启动电梯，不过有的地方比较暗，要用缪火焰点燃油桶照亮。有的地方要用缪火焰点燃滴下的油才能点燃油桶。在油供给的有阀门的地方先向左转阀门，然后坐天空客车回之前的区域，从梯子下去用火点燃滴下的油进而点燃油桶。回到阀门处，这次向右转阀门。接着将一个可推动的油桶推到滴油的地方，然后打开机关乘坐电梯，来到一个弯曲的输油管的地方。站在最边上，将油灌到油桶里，之后点燃油桶就可以看清启动天空客车的开关了。

乘坐天空客车来到目的地发生BOSS战，该BOSS为无属性，注意回复即可。

在紧急出口发生事件，卢克发现六神将的阿修居然跟自己长得一样。出工厂后向东走，前往“砂漠のオアシス”。

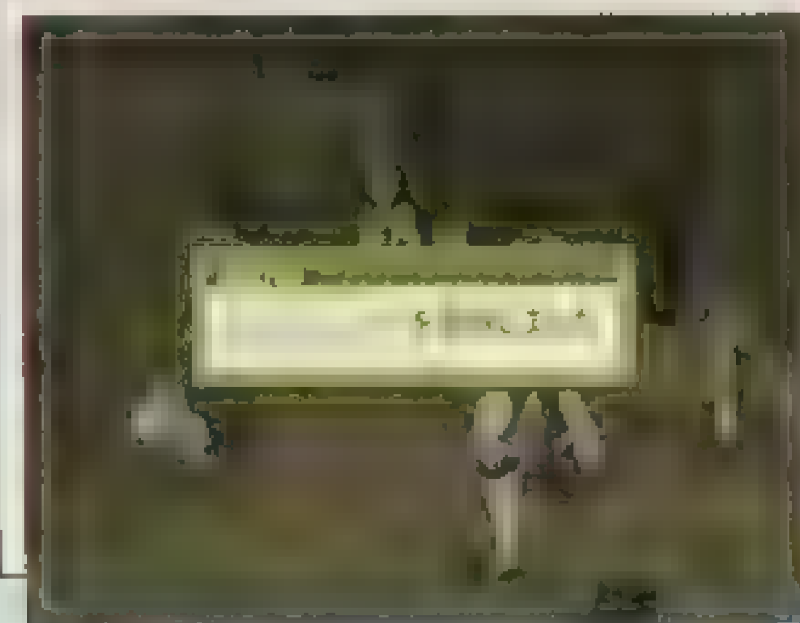
18 砂漠のオアシス

在绿洲里打听情报，听到ザオ遗迹的消息，喝完水出绿洲向东走就可以来到遗迹。

19 ザオ遗迹

先前进让缪学会新的技能——缪冲撞，这样就可以撞开挡路的岩石了。前进遇到六神将，与BOSSシンク和ラルゴ战斗。这场战斗要赢并不那么轻松，实行逐个击破的方法比较好。

出遗迹后发生事件，然后向沙漠北边的ケセドニア前进。进入ケセドニア后去マルクト领事馆与领事对话，然后乘船前往カイツールの军港。出军港后向东北方前进来到デオ岬。



20 デオ岬

这里还是要用到缪的冲撞来撞开石头开路，之后与美艳熟女教官リグレット战斗，她的耐性属性是光，而且攻击速度很快，不容易近身，但一旦近身就容易多了。

备注 用缪冲撞撞石和撞树都会掉下……不过有时会撞出敌人……

21 [illegible]

进入矿山之街后乘坐升降机进入アクゼリュス第14坑道，进入坑道后缇娅离开队伍。在坑道最深处发生剧情，接着与梵对话。然后在遗迹深处发生情节后アクゼリュス消失，与缇娅对话后进入魔界。乘船前进在甲板发生剧情，然后前往ユリアシティ。

备注 [illegible]

22 ユリアシティ

一进ユリアシティ就是卢克与阿修的一对一单挑，阿修的攻击频率不算太高，注意防御和回复应该可以战胜他，不过输了也不会GAME OVER，反正最后都是主角被打晕。

情节之后操纵角色由卢克变为阿修，去会议室与テオドーロ市长对话后前往外壳大陆。往地图右下方前进来到ベルケンド港，出港后向西走来到ベルケンド市。

23 音机关都市ベルケンド

进入城市里的“第一音机关研究所”，找到スピノザ与他对话。出研究所后凯离开队伍，之后回ベルケンド港乘船往西走前往ワイヨン镜窟。ワイヨン镜窟在西边那块咖啡色大陆的那边那个大海湾里，有一个洞窟前有旋涡现在还去不了，能进的是那个洞窟旁边的一个洞窟。

24 ワイヨン镜窟

进洞窟后向里走在フォミクリー前发生剧情，在返回途中与ブルブ×3 アンキュラブルブ战斗。回到船上后发生情节，操纵角色变回卢克，之后前往ユリアシティ。

25 ユリアシティ

要进入会议室的时候发生剧情，与一名女性对话。进会议室找市长对话，然后回到缇娅的房间拿到“音素学理论”。之后从会议室右边的ユリアロード前往アラミス涌水洞。



备注 [illegible]

名词解释 预言 从记载于第七音素中的星之记忆…… [illegible]

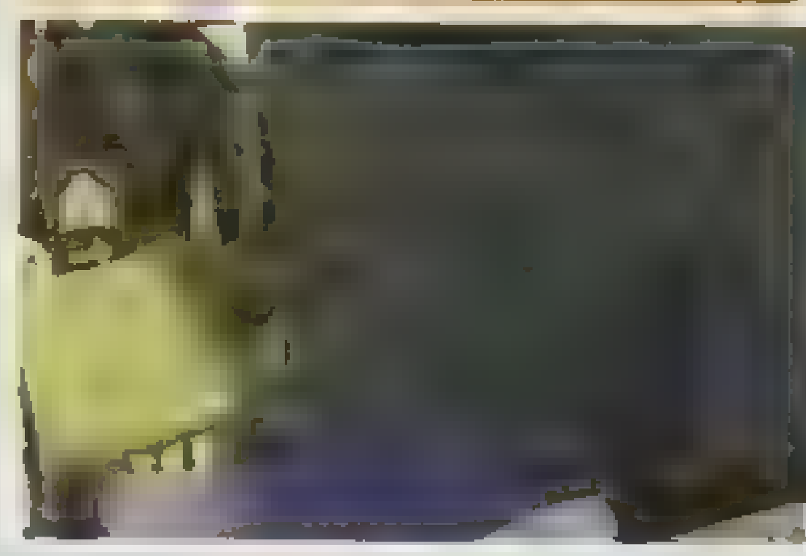
26 ……涌水洞

前进一段时间凯再次加入成为同伴，在涌水洞出口处杰德加入。从ダアト港前的街道一直前进，穿过第四石碑的山丘来到ローレライ教团总本山ダアト。

27 ローレライ教团总本山ダアト

在教会前碰到阿妮丝，同时阿妮丝加入。进入教会，进正面的礼拜堂与神父トリトハイム对话，并得到"木札"。之后进教会大厅右边的门，前往"オラクル本部"。

备注 宿屋后隐藏着一个商人，卖的都是搞笑武器，不过价格……



28 オラクル(神托の盾)本部

这里需要用缪冲撞来撞锣引诱房间中的士兵出来，在最后一个门前需要在铁栏后用缪火焰将巡逻的士兵定住不让他走下楼梯，然后去打倒他，再走下面敲锣才能吸引房间中的士兵走出来。进入通道后左边第三个房间就可以救出伊昂和娜塔莉娅，不过救出他们后就直接回到教会前，所以之前记得回收道具。之后从第四石碑来到ダアト港，向东北方向前进，途中タルタロス发生故障，强制前往ケテルブルク港。



29 ケテルブルク港

这里可以玩仓库番的小游戏，如图所示，深色代表木箱原有的位置，数字代表推箱子的顺序。出港后向西前往银世界ケテルブルグ。



30 银世界ケテルブルク

从左边的路前往知事邸，与知事ネフリー(鬼畜大佐的妹妹，金发熟女，还是铃木麻里子配音！美！)对话。之后去旅馆，这时只有卢克一人。前往知事邸与知事对话，然后回ケテルブルク港往东南方前进，来到"ローテルロー桥"。从桥沿着道路向北方前进，前往"テオルの森"。



备注 ……

31 テオルの森

一进森林杰德就离队，这里需要用缪冲撞撞大树吸引士兵和用缪火焰把狗吓跑，如果多次被发现就会出现是否是打倒敌人前进的选项。(嫌麻烦的就打倒敌人前进吧。)森林出口处发生剧情，自动前往グランコクマ。

备注 森林中有一个隐藏地点要烧狗才能发现，从森林右上的出口到大地图，调查探索点可得到"万能包丁"，效果是提升料理的成功率。

32 水上の帝都グランコクマ

进城市后向左走，在桥上碰到缇娅，然后去记录点附近的酒店2楼找到杰德，接着去酒店下放的停船口找到娜塔莉娅。接着向左走，在宫殿广场前与フリングス对话。前往セントビナー时选择"パッと行く"就可以瞬间到达。

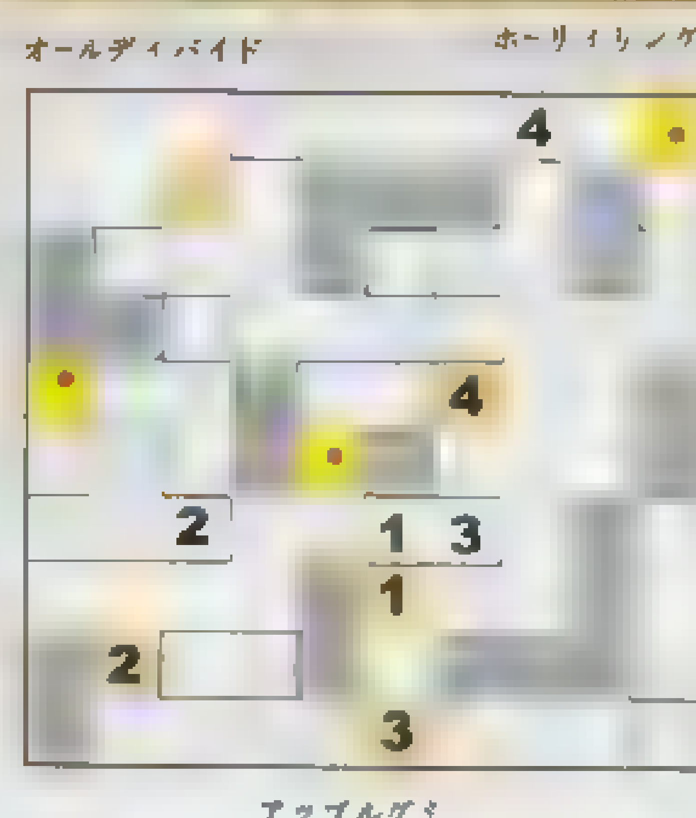
在マルクト军基地与マクカヴァン对话，出基地时遇到BOSS，该BOSS的弱点属性是水。

出题图后向西前进回到ローテルロー桥坐船，之后向地图左下方前进来到シェリダン港。

33 シェリダン港―职人の町シェリダン

在シェリダン港也可以玩仓库番的迷你游戏，具体推法如图。进入职人之町后去左边里面碰到3个老人，与他们对话发生剧情。然后去集会所，与イエモン对话后得到"ランチャー"。然后到大地图，从シェリダン港的西南方进入メジオラ高原。

备注 武器屋左边房间内的锻冶职人可以用矿石合成道具，北边的自鸣琴部屋可以将拿到的音盘在这里播放。



34 メジオラ高原

进入高原后兵分两路，并且限定时间为12分钟，注意战斗时时间也是在流失的。卢克一边向左只走，然后从道路下来后穿过石桥下的洞继续左走，然后从左边绕过岩石即可。卢克方遇到的BOSS弱点是火，耐性为地，还会气绝攻击。

另一队伍先直走，然后从左边绕到上面的路，在分岔路时无视分岔路直接向左下前进，到达目的地后发生剧情，并得到"浮游机关"。之后直接回到シェリダン，在镇左边最里发生剧情后乘坐アルビオール，然后自动来到セントビナー。



移动到魔界，向西边前进来到ユリアシティ，在入口处与市长对话，之后前往セントビナー所在大陆东边的シュレーの丘。

备注 高原的宝箱以后可以再回来拿，所以现在无视也可以……如果想向时间挑战的话还是可以的。

35 シュレーの丘

在遗迹周围登上台阶用缪火焰将3个红色的石碑弄消失后进入遗迹的入口就会打开。进入遗迹后向左边的道路前进，得到绿の音素、赤い音素、青い音素，在最里面的圆盘处按照红、绿、蓝的顺序摆放音素，然后用缪冲撞将ユリア式封咒撞碎。

接下来从右边的道路前进，得到绿の音素、赤い音素、青い音素、黄色い音素。在音盘的房间先上台阶，将2个镜子拉到刚好将光反射到圆盘的位置，接着在圆盘处按红、黄、蓝、绿的顺序摆放音素，然后又用缪冲撞撞碎ユリア式封咒撞碎。

之后从中央的道路前进，得到赤い音素×2、绿の音素、青い音素、黄色い音素，在圆盘的房间用缪冲撞撞1次下方的台座，再撞2次上方的台座。然后在圆盘处按红、蓝、红、黄、绿的顺序摆放音素，接着还是用缪冲撞撞碎ユリア式封咒撞碎。

回到パッセージリング正面发生情节，之后前往外壳大陆，此时队伍分成两队，分别前往"エンゲーブ"和"カイツール"。

备注 ……

36 エンゲーブ



在ローズ夫人邸与ローズ夫人对话，然后出大地图，沿着道路前进，过ローテルロー桥后向走前进来到ケセドニア。

备注 ……

37 カイツール

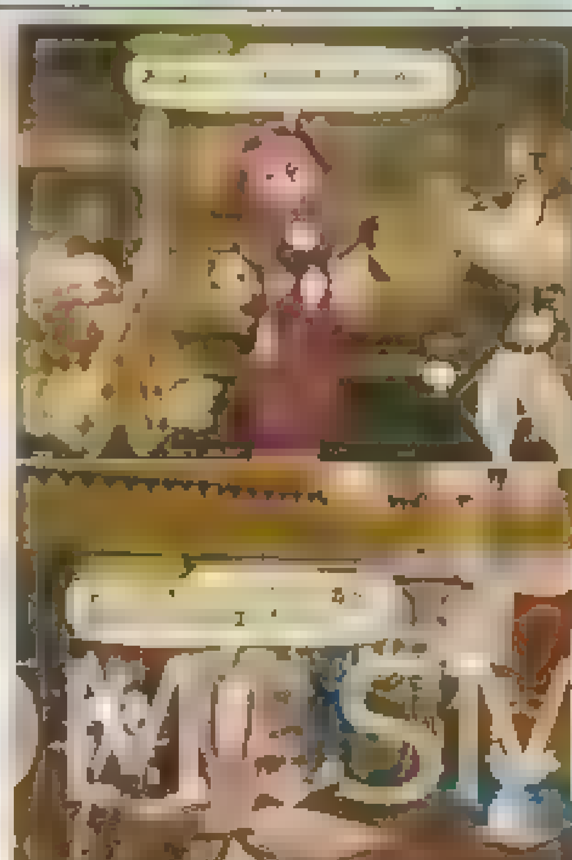
出地图后向西前进，过ローテルロー桥后向左边街道前进来到ケセドニア。

备注 同样是与士兵战斗，次数越少得到的道具越多……

38 ケセドニア

向下走与アルマンダイン将军对话发生剧情，然后利用酒店的门前往镇南边。在南边出口发生与士兵对话的事件，之后到アスター的豪宅与アスター对话。然后从镇南边出口出去前往沙漠のオアシス。在这里碰到阿修，与之对话后前往ザオ遗迹。

备注 ……



名词解释 谱石 罗雷莱教的始祖尤莉亚在咏唱预言的时候……石。现在的导师都是从这些谱石上咏唱预言的。

39 ザオ遗迹

进入遗迹后在古代遗迹前发生BOSS战，该BOSS有毒攻击，稍微要注意一下，它的防御力也有点高，有可能形成长期战。

在遗迹最深部的パッセージリング前进行操作发生剧情，然后出遗迹回到ケセドニア，之后从北边出口出去乘坐アルビオール。

回到外壳世界后前往ダアト，在教会正面发生剧情，进入教会后从右边的门进去，从地板上中间的纹章传送，之后向右前进来到伊昂的个人房间发生剧情。

在ダアト出口的地方发生剧情后自动来到バチカル。与娜塔莉娅对话后发生情节，然后去谒见の间发生情节。出地图后向西南方前进进入イニスタ湿原。



备注 前往ダアト的时候可以利用飞空艇自由移动，这时如果有兴趣的话可以自由探索一下，去イニスタ湿原先沿着道路向海的方向走，然后向西穿过桥就到了。

40 [illegible]湿原

进入湿原后从下面的道路前进，在桥前发生剧情。然后沿着左边的悬崖前进，在第二个桥前发生剧情。继续前进在第三个桥前发生与贝西莫斯的战斗。

与贝西莫斯的战斗即使打赢也没金钱和经验，所以直接逃吧，而且现在是打不死它的。

出湿原后沿着山向西走前往ベルケンド。



41 ベルケンド

在ベルケンド港的仓库可以玩仓库番的游戏，进入ベルケンド后在研究所前发生剧情。出研究所后来到宿屋，与阿修对话得到"创世历时代の历史书"。

进入研究所后按上→上→右→上的顺序前进，找到ヘンケン与之对话。

在知事の屋敷发生事件后选择是一下子到ダアト还是不立刻去。选择不立刻去就和阿修比谁先找到偷听人，按照ダアト第四石碑→ケテルブルグ→グランコクマ入口的顺序找，之后与阿修见面得到"漆黑の翼バッチ"。

在ダアト教会前发生事件，进教会后发生头痛事件，然后在ダアト入口出发生アリエッタ的事件。之后在礼拜堂与凯对话，之后瞬移到シェリダン。在集会所获得"振动周波数の测定器"，然后从大陆西南的沙滩上陆，前往游戏最初的迷宫タタル溪谷。



42 [illegible]溪谷

进溪谷后前进一段时间发生凯救阿妮丝的情节，之后与BOSS作战，该BOSS弱点是暗，耐性是风、光。

进入遗迹后用缪冲撞撞音叉打开门。在有2个音叉的地方按先左后右的顺序撞音叉，然后用缪冲撞音叉打开门。进去先用缪冲撞撞单独的那个音叉让风停下来。在最深部有音叉的地方，



按上层左右、下层左右的顺序撞音叉。

在パッセージリング前发生制御事件，然后回到シェリダン。

备注 在溪谷可以用缪冲撞撞开一块石头，里面可拿到缪飞行的技能，这样就可以拿树上的道具了。要想拿到遗迹的道具，就必须将有多个音叉的房间前开始让其停止吹风的音叉撞得让它再吹风，这样两股风交汇就可以把你吹到道具那里了。

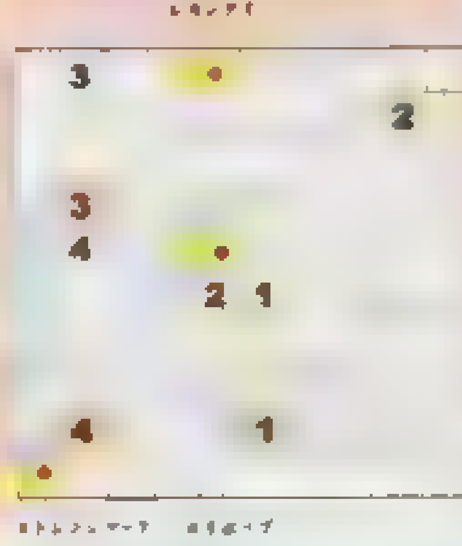
43 [illegible]

先驱シェリダン的集会所发生剧情，然后在镇右边找到娜塔莉娅。之后在宿屋睡觉发生剧情，移动到バチカル，在バチカル左侧2楼的インゴベルトの私室与国王对话。在宿屋睡觉后再去见国王。然后移动到グランコクマ，在谒见の间与ピオニー对话，之后移动到ダアト。



44 条约缔结





在ダアト教会与トリトハイム对话，出教会向右走发生战斗，然后去オラクル本部之前娜塔莉娅和伊昂被抓的地方。这次从正中间的门进去，从楼梯下去后找到ライナー，得到"飞行谱石"。

飞空艇恢复机能后去魔界的ケセドニア，在アスター的豪宅与アスター对话。然后进入ユリアシティ发生缔结条约的事件，然后在会议场与テオドーロ对话，之后前往シェリダン。

45 地壳突入

在シェリダン集会所发生剧情，然后与集会所的イエモン对话发生大屠杀。从北边的出口到大地图，然后前往シェリダン港。事件后来到地壳内部与シンク发生战斗。シンク的秘奥义不可小看，注意用谱术和道具让自己的HP时刻保持充足的状态。打败シンク后在甲板上用缪火焰画谱阵，只有自己完成才能得到称号。

然后前往ベルケンド，在知事的房间与ビリジアン对话。进研究所后按左→上→左的顺序来到房间发生剧情。之后从メジオラ高原下的ニルニ川以船形态进入高原。

46 メジオラ高原

在遗迹1前发生剧情，调查电梯发现没动力，只好把机器人打败了，获得"机械人形の动力"，这样电梯才能启动。然后在パッセージリング前发生剧情，出遗迹后与アストン对话，之后来到入口处发生剧情，自动回到ベルケンド。

移动到ダアト，从教会2楼右边的门进去前往ザレッホ火山。

备注 [illegible]高原除了遗迹1之外还有其他几个遗迹，大家可以探险一下。

47 ザレッホ火山

这里要利用缪火焰烧桥，将特定的敌人打败后它们会变成石头，可以把它们推到下层当垫脚石。

在里面操纵パッセージリング发生剧情，然后回到ベルケンド的研究所进去按上→左的顺序找到スピノザ与之对话。然后去宿屋睡觉发生剧情。之后进入ワイヨン镜窟在最深部发生剧情后回到シェリダン。在集会所发生剧情，然后前往ケテルブルク，在知事邸与ネフリー对话，进入豪华旅店后发生剧情。之后从北边的出口出大地图，沿西北的山脉前进来到ロニール雪山。

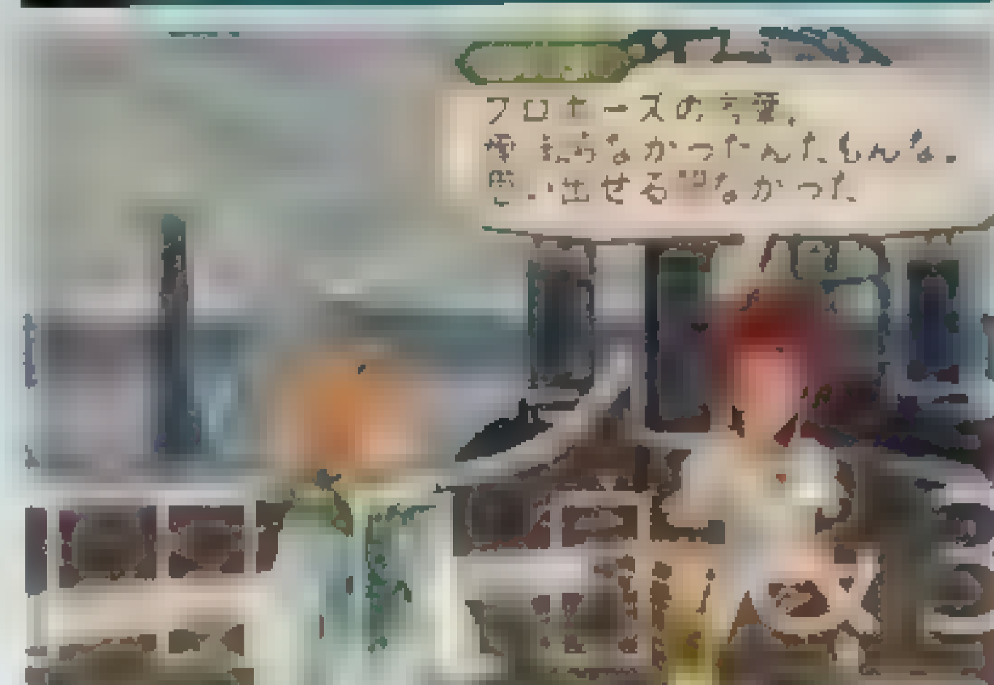
48 ロニール雪山

进入雪山后前进碰到六神将的ラルゴ、リグレット、アリエッタ，这次要同时与他们3个人打，难度有点高，还是先从HP最低的アリエッタ开始吧。ラルゴ耐地、火，リグレット耐光。战胜他们后进入遗迹操纵パッセージリング，之后回到ケテルブルグ。

备注 雪山的树可以用缪撞击撞出宝箱，不过都是敌人。



49 决战前夜



与同伴们对话后回豪华旅店睡觉发生剧情，之后出城向地图正北方的アブソーブゲート前进。

备注 同伴所在的场所是[illegible]在街入口[illegible]在赌场[illegible]在左边路有宝箱的[illegible]阿妮丝在知事[illegible]前面[illegible]在知事家里[illegible]娅在北边的公园。

熟悉《异度传说》系列[illegible]的[illegible]而在《[illegible]》中[illegible]是铃[illegible]子，她也是《异度传说》系列中KOS-MOS的声优，看来Namco不会让自己的游戏资源浪费的。

50 アブソーブゲート

进去后先收集红、蓝、黄三种音素，然后按蓝、红、黄的顺序摆放好，这时传送点就启动了。从传送点下去后发生剧情，队伍被分成了3队，这时需要各自为对方开通道路。

卢克一队先用缪火焰吹烛台为凯一队打通道路，然后卢克一队用缪撞击撞音叉为杰德一队打开门。在最深部切换到凯一队，凯一队来到最深部打倒特定敌人将敌人变成的石块推到下层，然后换成杰德一队。杰德一队来到最深部将凯推下来的石块再在下层推。之后切换到卢克一队，用缪冲撞撞音叉打开门，落下的石块可用缪撞击撞碎。然后变为杰德一队来到合流地点，再变为凯一队，将打倒的敌人推向右侧的平台。切换到卢克队敲音叉打开门。然后切换到凯到达合流地点。

在合流地点将敌人打倒，蓝色的火焰消失，这样卢克就可以和同伴合流了。之后从传送点来到内部，与梵老师战斗。梵在HP5000左右时会发秘奥义，注意自己的HP应该不难打过。然后回到卢克的家，去卢克的房间。



51 与同伴的再会

去应接室与ファブレ夫妻对话，然后在玄关与管家ラムダス对话得到同伴来的信。之后去港口，乘联络船自动到シェリダン。到达シェリダン后去集会



所发生剧情，然后在ユリアシティ入口与テオドーロ对话。前往缇娅的房间，在里面的花园里碰到缇娅，之后去ダアト入口与阿妮丝对话。在伊昂的私室与伊昂对话后再与凯对话。然后前往崩坏セントビナー找到老マクカヴァン。前往シュレーの丘发生事件，然后进入崩坏セントビナー，事件后自动前往グランコクマ。在グランコクマ宫殿的谒见の间与ピオニー，然后前往バチカル，在王城前发生剧情。之后前往ダアト发生剧情，回到教会发生剧情，然后乘坐飞空艇前往ザレッホ火山。

备注 [illegible]

52 ザレッホ火山

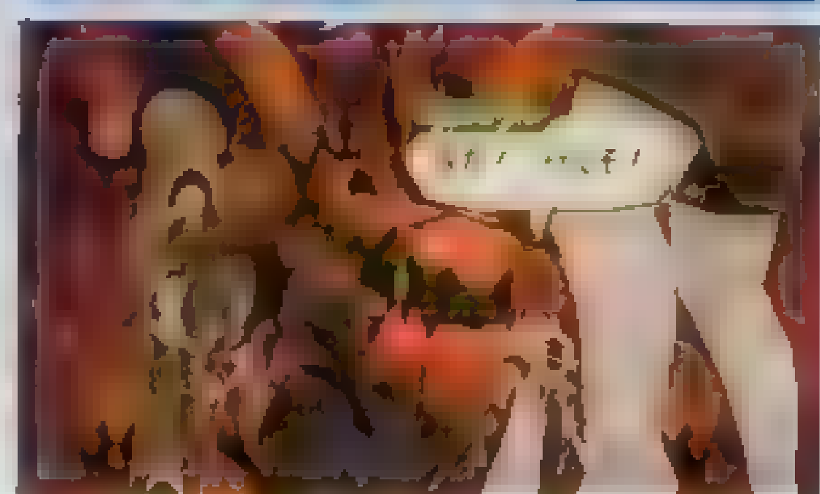
进入后山后前进，发现一条吐火的龙，这里的岩浆注意会造成伤害，龙吐的火球也会造成伤害。与龙战斗的时候它的弱点是水。

向内部前进，事件后回到教会，然后在礼拜堂与阿妮丝对话得到"イオンの谱石の欠片"。这时可以找礼拜堂的トリトハイム对话发生魔武器的事件。

前往ベルケンド，进研究所后按上→左的方向找到スピノザ。之后前往ロニール雪山，在遗迹入口得到"ロケットペンダント"。

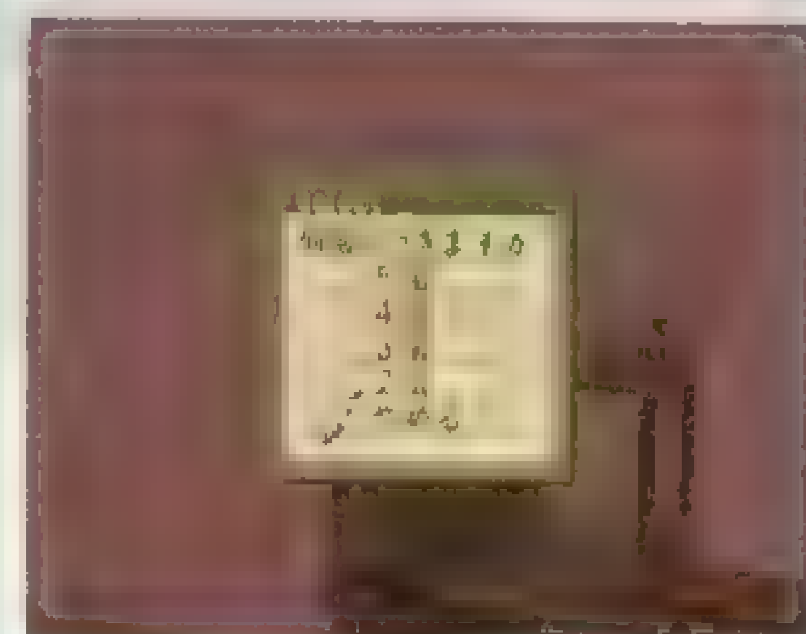
前往バチカル，在入口处听到モース逃走的情报，之后追他到港口发生事件。事件后前往ケセドニア，在アスター豪宅前发生剧情，然后进アスター的豪宅。之后在宿屋前与娜塔莉娅他们合流。接着前往ユリアシティ，剧情后开始寻找フェレス岛废墟群。

备注 [illegible]在海面上就[illegible]漂浮的岛屿[illegible]岛废墟群了。

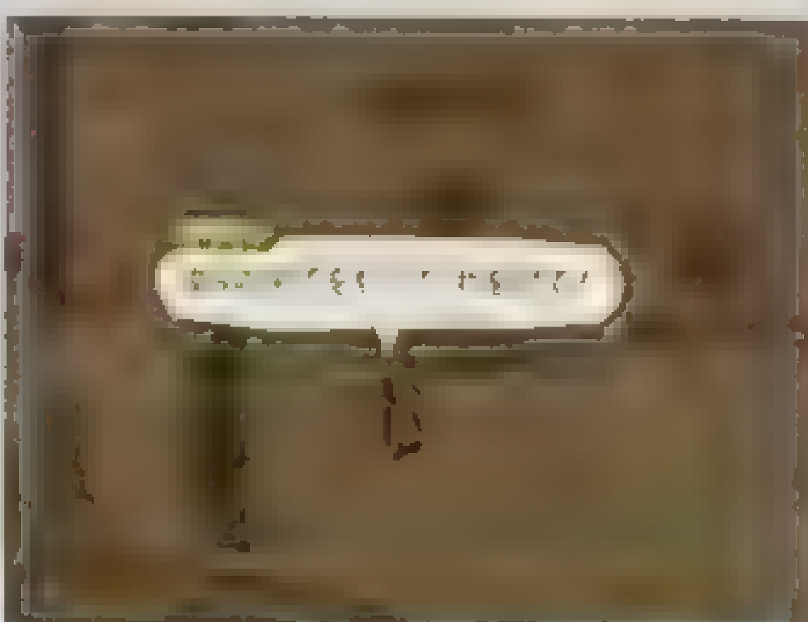


53 フェレス岛废墟群

这里的迷题基本上是进屋被锁上后要击败房间中所有敌人，这样门就会打开了。而有的地方需要操作开关架桥，



在电梯的地方坐到2楼，用缪火焰将机关打开架桥。继续前进见到アリエッタ，之后进入レプリカ设施，这时エルドラント出现。出岛乘坐飞空艇接近エルドラント，但发现无法接近。于是前往グランコクマ的マルクト军基地作战会议室找ゼーゼマン，之后去グランコクマ宫殿前发生剧情，接着去谒见の间找皇帝ピオニー。出宫殿后发生与ラルゴ的情节，然后前往チーグルの森，在原来那个与BOSS战斗的洞窟与アリエッタ、ライガ、フレスベルグ战斗。(两个萝莉的战斗果然可怕。)跟以前与アリエッタ战斗一样，还是一开始以HP最低的她为目标，她HP在1万左右会发秘奥义，注意一下。



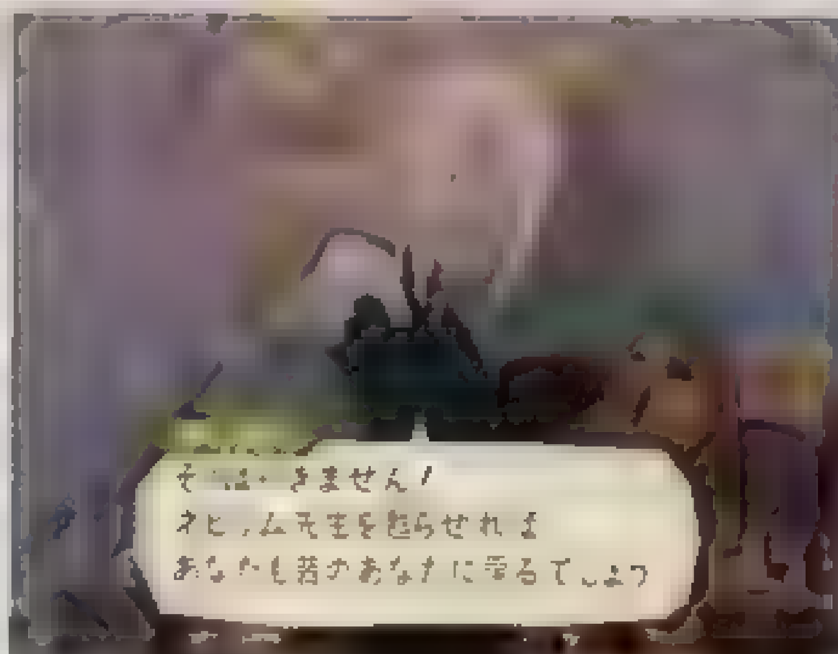
萝莉大战后去ユリアシティ的会议室与テオドーロ市长对话，之后自动前往バチカル。在谒见の间与インゴベルト国王对话，然后前往城左边2楼的国王私室发生事件。接着去卢克的家，与阿修对话后阿修成为同伴。之后去ファブレ夫妻的私室发生剧情，在入口发生剧情后前往カイツールの军港东南方向的レムの塔。

备注 フェレス岛废墟群的事件后出去再进来回到レプリカ施设会第三次发现剑舞者，战法与之前的[illegible]

54 レムの塔

先沿着楼梯前进，发生剧情后乘坐升降梯来到塔的上部。这里需要开机关打开隔门，到最上面得到"レムの充电器"。然后在下层打敌人蓄电，注意要在战斗中使用充电器这样才能在战斗胜利后蓄电。蓝色的敌人蓄20%，红色的一次就100%，不过红色的敌人会逃，这时要把隔门关上堵住它的路才行。

启动升降机后发生剧情与BOSS战斗，它的激光在近身打不到，所以近身打是最方便的。



之后来到ダアト，于礼拜堂发生事件。之后与左边图书室的缇娅对话，不过之前可以在教会入口与娜塔莉娅、凯对话，2楼的联络桥与杰德对话，2楼左边的タトリン夫妻房间与阿妮丝对话。

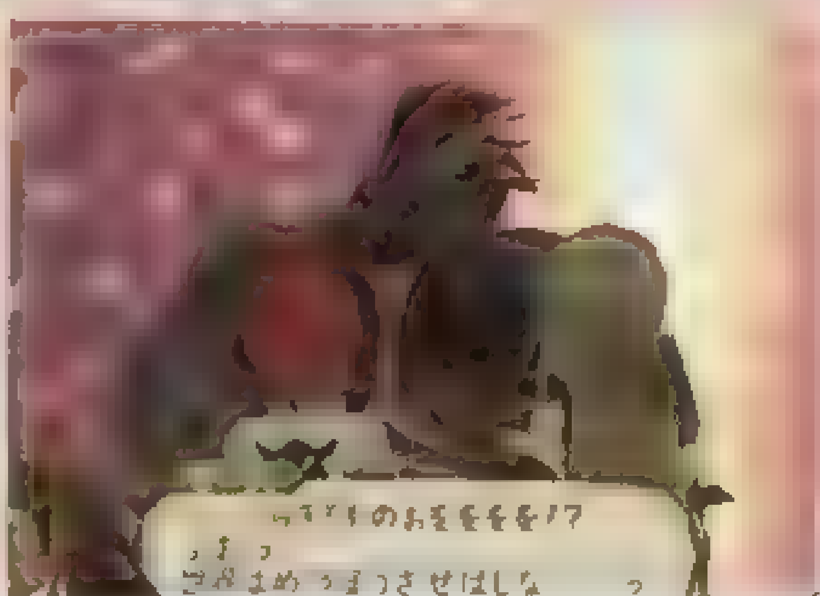
接着前往レムの塔，乘升降机来到最上层得到"ローレライの宝珠"。之后自动前往ベルケンド。剧情后前往バチカル城，在王城前发生剧情，接着在应接室发生剧情后前往国王的私室，之后在港口找到娜塔莉娅。卢克这时可以与管家ラムダス对话得到换装称号。

接下来前往ユリアシティ，在会议室发生剧情后队伍解散。前往缇娅的房间发生剧情，然后回到会议室发生剧情。之后前往アブソーブゲート，在里面看到ラルゴ，与之战斗。ラルゴ耐地、火属性，攻击力强劲，所以用谱术攻击比较好，而且他的秘奥义也很强劲。

战胜后继续向最下层前进发生剧情，之后回到ダアト教会，然后前往地图正南方的ラジエイトゲート。

55 ラジエイトゲート

一直来到最深部与BOSS战斗，这个死胖子耐暗属性，怕光属性，只要针对其弱点就很容易把他干掉。胜利后出来，从陆地上进入グランコクマ，发生剧情后自动前往マルクト军本部。之后在入口与阿修对话，然后前往ケセドニア，在酒吧前与ノルドハイム对话前往最终迷宫エルドラント。

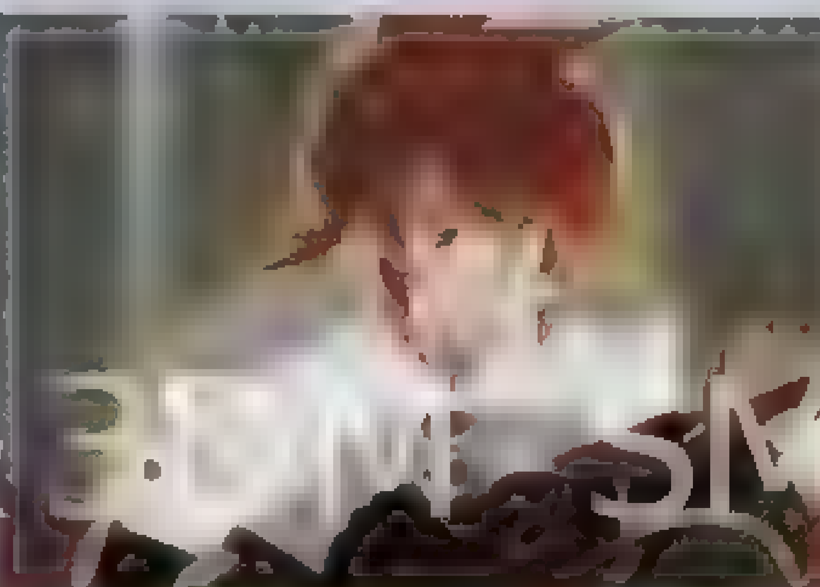


56 荣光の大地エルドラント

这里并没什么分岔，一路前进即可，途中与缇娅的教官リグレット战斗。(一个熟女就这样"华散"了，可惜)然后是卢克与阿修的单挑，难度不是很高，装备自动恢复HP和TP的"ローレライの宝珠"后打他更是容易，胜利后得到"未完のローレライの键"。继续前进遇到シンク，他的拳法出招快而且经常奥义连发，HP在28000左右就开始发秘奥义，他的秘奥义很华丽，可以欣赏一下。(要美不要命?)

之后未完成的ローレライの键与ローレライの宝珠融合成"ローレライの键"。

接下来就是与老师梵的最终一战了，他有两个形态。注意第二形态的秘奥义非常强，秒人不在话下。当打到一定程度时发生情节，女主角缇娅开始咏唱谱歌，全员无敌，在无敌中华丽地击倒了梵。最后就是漂亮的CG和快乐的Happy Ending了。



攻略 文 猫太

火影忍者 究极的英雄3	Bandai Cyber Connect 2	ACT
PS2 NARUTO ナルト ナルティメットヒーロー3	2005年12月22日	日版
无对应周边		推荐玩家年龄 全年龄



《火影忍者》自播放至今已经在各大主流游戏平台上推出过不少作品，而且游戏的类型以及玩法更是层出不穷。但有一点是无需置疑的——PS2上的“《究极的英雄》系列”是所有以《火影忍者》为卖点的游戏中最优秀的作品之一。无论是媒体的评价还是销量(每一作的首周销量都超过了15万)，都可以看出其能够吸引FANS与非FANS的实力。除了动画受欢迎外，本作的战斗系统也充分发挥了忍者战斗的各种贴心系统，让玩家能完全体验到控制动画中那些强力角色的爽快感。下面将会从本作的两大部分介绍游戏的重点系统。

战斗技巧讲座

表面上看起来，本作的战斗似乎与前两作并无太大的差异，而且战斗场地很大程度上还照搬了前作的场景。但战斗的乐趣却比前作高出了数倍。无论从连续技的细致调整还是在忍术的简化方面，都体现出开发商对本作的质量精益求精的态度。下面将会与大家分享一下猫猫对本作战斗系统的心得。

画面说明



移动教学

轴移动（軸移動） ↓/↑+×键



每个场景都有至少两条线轴让玩家自由切换。轴移动除了可以让玩家选择场景中适合自己战斗的地形外，还可以在危险的时候暂时回避一下敌人的攻击。不同线之间的角色只能用手里剑或其他远程的忍具攻击对手，不然的话就只有移动至同一条轴上攻击了。

翻墙术（カベ走りの术） 方向键



就算玩家已经移动至场景的边缘，只要有一堵墙或者一座小山，一直往那个方向移动，角色就会直接走上墙壁。对于一些擅长地面攻击、或者即将施放地面忍术的对手（比如鸣人的螺旋丸和佐助的千鸟）来说，翻墙将会是最佳的回避方法。

紧急回避（飞び退け） 后方向+连按两次×键



如果角色与敌人的距离太近想立刻拉开的话，那么紧急回避便是最佳的手段。紧急回避的移动速度要比普通的移动快两倍，尤其是对手在空中投掷忍具时，使用紧急回避能迅速躲开。但是面对爆炸性的忍具就需要连续使用两次紧急回避了。另外在跌倒后，使用紧急回避能加快角色起身的时间。

高速移动（高速移动） 快速按两次×键



与二段跳不一样，如果玩家快速按两次×键，角色就会向着对手的方向高速飞跃并在接触对手后给与一次撞击。高速移动的最大作用在于能够在远处给与敌人一次突然的攻击，并能够在击中对方的同时再连上普通的连续技。另外在二段跳后还能使用一次高速移动，那么角色在空中的移动就变得更灵活了。高速移动还能将敌人的手里剑攻击弹飞。

操作教学

按键	操作
方向键/左摇杆	移动角色
紧按方向键↓	回复查克拉
紧按方向键↑	挑衅+添加状态（根据角色变化）
→→	疾冲
○	普通攻击
←+○	投技
□	投掷忍具
×	跳跃/连按两下为二段跳
↓/↑+×	轴移动
△	释放所装备究极忍术所需的查克拉
R1/L1	忍具切换
R2/L2	替身术
Start	菜单

攻击教学

连续技（コンボ） ○键配合方向键



比起一般格斗游戏，本作的连续技设定非常简单。每个角色拥有的连续技数量是一样的，而且操作的方式也大同小异。只要玩家在战斗中按Start键打开菜单就可以在“コマンド表”中看到角色的连续技发动方式。一般来说，最后一下为↑+○的连击都是可以把敌人打到空中的，而在部分硬直时间较短的连续技后还可以接上忍术。

防御教学

破防（ガード崩し） ↓+○



第一下为↓+○的连续技具备破防的功效，但出招会比一般连续技要慢。破坏敌人的防御后，他们会处于一个相当长的无防御僵直状态。这时正是玩家发动忍术或连续技的绝好时机。另外，攻击倒地后敌人的操作也是↓+○。

手里剑（手里剑） □键



之所以要把手里剑放在防御教学中，是因为最基本的手里剑只具备非常微小的攻击性，它的更大意义在于破坏对手的体力回复和查克拉回复，还有中断对手的连续技。简单来说，玩家在与对手保持了一定的距离后，那么对方第一个考虑到的可能就是回复。所以适时投掷几枚手里剑是战斗中必须学会的技巧。另外手里剑可以抵挡同类手里剑的袭击，所以说它是防御类的武器绝对错不了。

受身（受け身） 在被倒在地的一瞬按×键



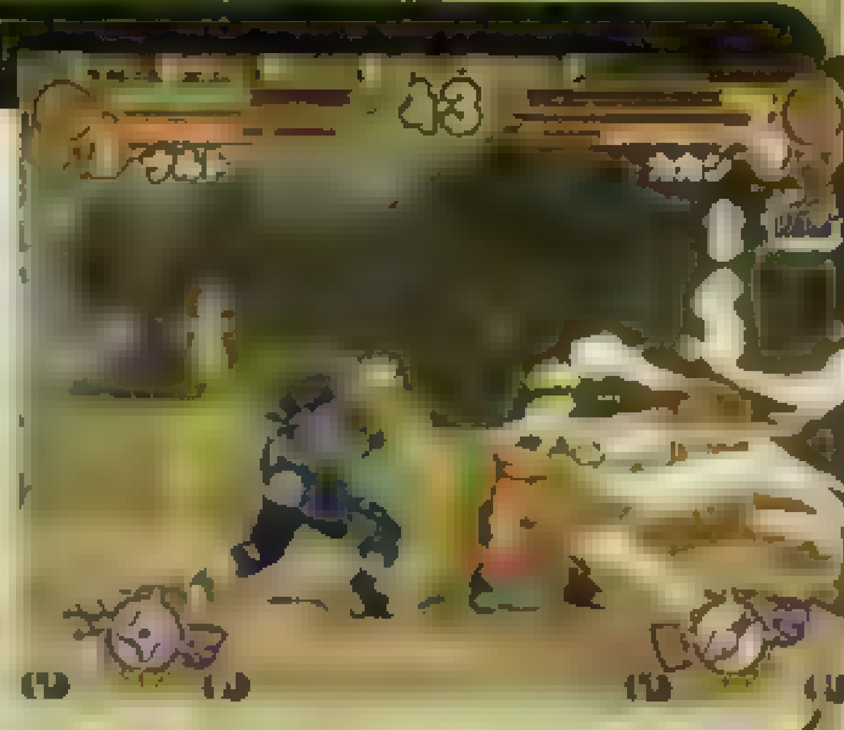
虽然倒地并不会减少受受到的伤害，但在倒地后至少会有1秒左右的硬直时间让对方能够攻击倒地的角色。所以受身在战斗中也是非常重要的技巧。按键的时机在于即将倒地的一瞬，由于玩家下意识按键和实际按键之间有轻微的时间差，所以要发动受身必须要有一点点提前量。角色在受身后会做出一个跳起的动作，玩家可以继续发动高速移动给对手一次出其不意的攻击。

忍术（忍术） ↓↓/↑↑+○键



在玩家不改变默认设置的情况下，↑↑+○键是近身的忍术，↓↓+○键是远程或反击的忍术。近身忍术除了可以在一套连续技后接上外，在敌人浮空即将落地的一瞬，玩家也可以看准时机用忍术接着攻击。而远程的忍术一般发动时间都比较长，但有不少忍术拥有蓄力系统，只要玩家在发动时紧按着○键，角色头上就会出现一条分成3格的能量槽且其中的能量不断增加，能量越高，忍术的攻击距离、威力以及特效都会有飞跃的提高。

替身术（变わり身の术） 受到攻击的瞬间按R2或L2键



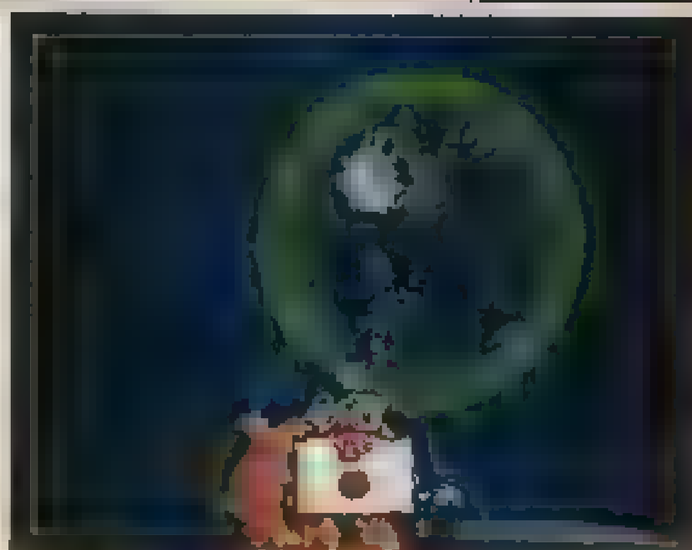
替身术是系列战斗的精粹。可以说，如果你熟悉了替身术的发动时机，那么对手对你是完全没有办法的。在被攻击的一瞬按下R2或L2键，角色的身体就会变成木桩，而本体就会瞬间移动到对方的后面，由于这时对方是毫无防御能力的，因此会老老实实地挨打。当然，如果你是被使用替身术的一方，也可以在被敌人绕到后面准备攻击时再发动一次替身术再度反击。要注意的是，被空中投技命中时不应该在被抓住的一瞬按R2或L2键，因为投技的攻击时机是在投出或落地的一瞬，所以玩家千万不能过急。

投技（投げ） 后方向+○键



每个角色都拥有相应的投技。和一般的格斗游戏一样，投技是无视敌人防御的。但每个角色的投技把敌人投向的方向都不一样，有些往天空上扔，有些往远处摔，所以玩家必须要熟悉使用角色的投技才能更好地追击。

追击（追い讨ち） 紧按敌人被打飞的方向+○键



这是系列中相当有魄力的一个系统。某些连续技具备把敌人打至浮空或打向远处的功效，而大部分投技更是具备了打飞的效果。这时是玩家发动追击的话，角色会立刻瞬移到对方的身后再度给与一次攻击。但在本作中，玩家的第一下追击是肯定会被反追击的，当对方绕到玩家角色的背后时，画面中会出现一个渐渐重合的○键。当它们重合时按下○键，玩家便可以发动二次追击。但如果对方再三反追击的话，那画面将不会出现提示，玩家只能凭自己的感觉去按下○键了。

通往究极的挑战

这个模式是游戏的最大乐趣所在。基本的游戏方式与前作的“RPG模式”差不多，玩家需要控制鸣人在木之叶村和其他周边地区中移动，并以原创的“木之叶无差别大乱战大会”故事为中心发展剧情。基本上，在本模式中分成两个部分，分别是剧情部分和自由部分。在剧情部分中，玩家需要做的就是按照游戏的提示进行，在此期间不能接受任何任务，而且也不能玩各种迷你游戏。而自由部分中，玩家的行动是随意的。除了可以实现以上所提及的任务和迷你游戏外，玩家还可以发展一些支线剧情、购买道具送给其他角色以获取最终的忍术道具等。一旦玩家在自由部分中与剧情角色对话或者移动至发展剧情的地点就会自动进入剧情部分。自由部分一般会在每一段剧情结束后和通关后出现，画面中会有相应的提示（フリーモード）。下面介绍几个在该模式中需要注意的要点。

移动操作

按键	操作
左摇杆	移动鸣人／可直接攀上墙壁
右摇杆	转动视角
L1/R1	进入手里剑模式
L2/R2	重置视角
○	攻击／手里剑模式中为投掷手里剑
□	打开状态画面
△	打开菜单
×	跳跃（按两下为二段跳）
Start	退出“通往究极的挑战”模式

究极忍术

当角色的等级上升到一定程度时就能习得新的究极忍术。打开菜单进入“ステータス”选项中选择相应的角色后就能更换角色的忍术和究极忍术。每一种究极忍术都需要玩家获取了相应的忍术道具才能更换，但在获取新角色时一般都会同时获取该角色的最基本忍术道具，以发动最初的究极忍术。要获取后期究极忍术的道具，就需要通过用卷轴在“よろず屋”购买和在后期从行商人处购买特殊道具送给其他角色获取。

卷轴与金钱

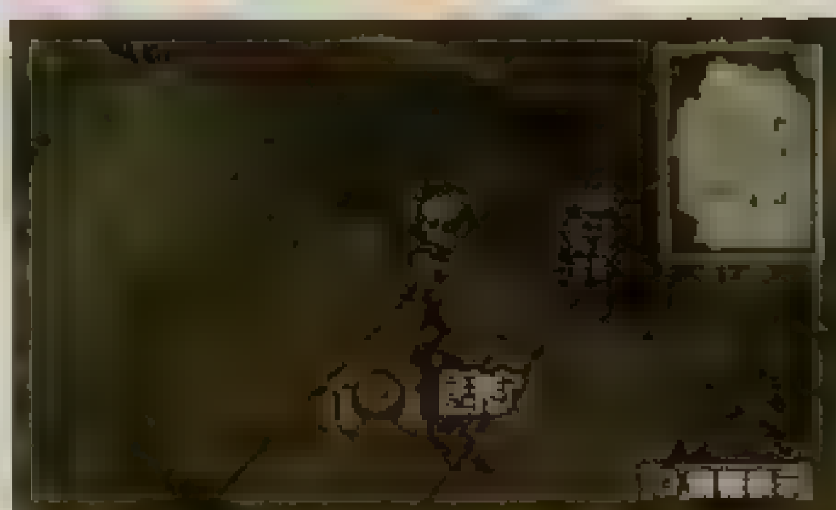


在村中完成（必须要在村中完成）任务后，玩家就能从小地图中看到不少橙色的点，这些就是卷轴的位置。利用卷轴除了能在“よろず屋”购买忍术道具外，还能换算金钱（1卷轴=100金，建议在购买完所有卷轴后才换）。卷轴分成大小两种，一个大卷轴等于5个小卷轴。很多卷轴都会出现在天空中，玩家只要按一下L1键进入手里剑模式把空中的气球打下（准星为红色时表示已瞄准）就能到相应的位置获得卷轴。而金钱会在每场战斗或破坏村中的瓶瓶罐罐获取，作用是在主菜单画面的短册街中购买认识札、角色配音等周边、还用于在村中购买赠送角色的道具和一些剧情必须道具等

小秘密 在战斗技巧大讲座中，各种技能后方的日文名称是方便玩家在参考胜利条件时对照一些所需的单词。

地图的看法

在木之叶村中心地带移动时，画面的右上方会出现一个迷你地图。在地图中会有根据情况出现的一些不同颜色的圆点，其中●代表所有NPC的位置(经常更换)；●代表任务相关角色的所在位置；●代表剧情相关角色的所在位置；●代表支线剧情相关角色的所在位置。只要熟悉这些点的含义，那么无论要发生什么事件都可以在小地图上一览无余了。



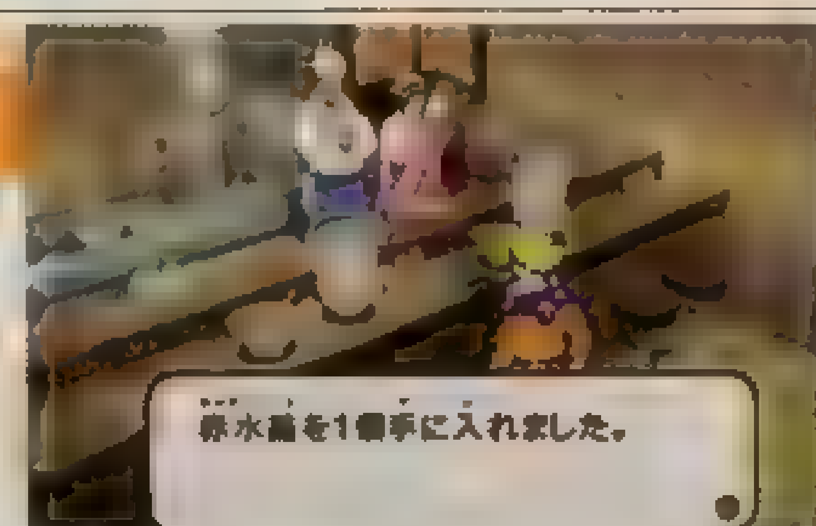
角色养成

角色的等级直接影响了角色的能力以及究极忍术的种类，而提升等级的方式就是战斗胜利和完成任务。根据战斗的评价，会给战斗角色所获取经验值的100%，而其他非战斗角色只能获取一定比例的经验值。但完成任务后的经验值则是所有角色均为100%，所以完成任务提升等级的效率要比战斗高。另外这些育成的角色除了能够在该模式中使用外，还能在对战模式“强敌との决斗”的选人菜单中按R1键选择这些育成角色战斗。另外，没有出现的角色是不会分到经验值的，建议玩家先通关一次“ナルト英雄录”模式把基本的角色收集了再开始本模式。

支线事件与好道具

因为木之叶村中心地带外的地区没有小地图，所以玩家可能会遗漏一些支线剧情。其实在自由时间中玩家应该多来往于各个地区，看看该地区中有没有出现一些平时不会在这里出现的角色。(温泉的自来也和天天、演习场的李洛克和マイト、森林的樱均为固定出现的角色)与绿点的角色对话一般就会发生事件获取某样道具，然后把这个道具给另一位绿点的角色又会有新的道具，如此发展下去最后就会得到不少新的忍术。而到游戏中后期只要玩家购买了道具给固定角色两次(两次的道具不一样，一般第一次是普通，第二次是高级)。

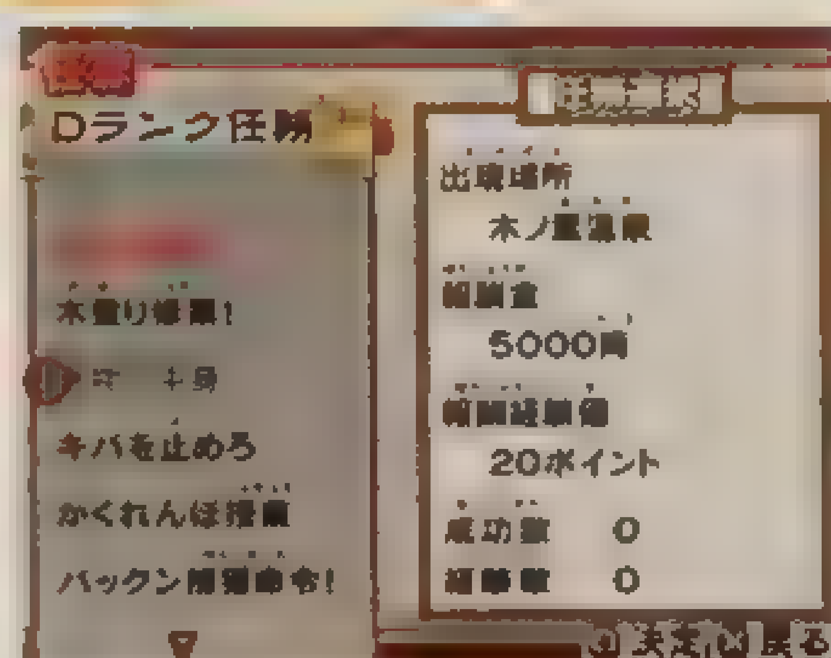
收集水晶



收集水晶是在剧情部分出现的一环，在预赛中玩家必须收集60个水晶、在正选赛中要收集300个水晶以上才能完成。水晶的收集可以通过拾取掉落在各地的闪光点、破坏瓶罐、打倒其他角色和发展剧情获取。一般来说，剧情中可获取的水晶就已经占了所要求的一半以上。但玩家必须注意，有些剧情需要玩家的水晶到达一定数量后才会出现，另外在拉面店旁边的イルカ老师会给与玩家掉落水晶的位置提示。

任务说明

只要玩家进入了自由部分，那么打开菜单中“任务”选项，就可以从最低的D等级到最高的S等级的任务之间选择自己想做的任务。做任务的好处在于可以获取完成任务后的大笔资金以及经验值。随着剧情的发展，玩家可接受的任务等级会递升，到通关后更会出现大量新的任务。任务的形式无非就是帮某角色送东西给某角色、与某角色战斗等。任务失败不会造成任何影响，直接重新再接受一次就可以继续做。下面将列出所有任务的完成方法。(任务列表以通关后的所有任务顺序为主)



等级	任务名称	完成方法
D	的当て调整	在温泉前与天天玩迷你游戏并胜出
D	木登り修业	在森林中与樱玩爬树迷你游戏并胜出
D	ゲジマユ修业	在演习场中与李洛克玩迷你游戏并胜出
D	卷物の中身	与自来也对话并打倒他
D	忍问题	正确答案为3→2→1
D	キバを止めろ	在森林中与牙对话并打倒他
D	かくれんぼ授业	在城镇中寻找三名躲藏的小孩(通过地图上的蓝点寻找)
D	カカシ追迹调查	与樱对话后分别在四个地方与卡卡西碰面，最后按照2→2→3的顺序选择
D	シズネの大博打	与纲手对话后到短册街的柏青哥店与静音玩迷你游戏，只要奖励时间出现后先按画面上发亮的按键就可以获取大量的分数
D	伪商人を探せ	接受纲手的委托后在村中三次与目标对话，最后打败勘五郎即可
D	パックン捕获命令	通过迷你游戏捉住パックン
D	赤丸捕获命令	通过迷你游戏捉住赤丸
D	ガマ吉捕获命令	通过迷你游戏捉住ガマ吉
D	ガマ龙捕获命令	通过迷你游戏捉住ガマ龙
D	イチャパラサイン本	分别与卡卡西和静音对话然后打倒静音便可完成任务
C	复兴资金捻出计划	与静音对话后到短册街的柏青哥店打倒纲手即可
C	纲手のプレゼント	与纲手对话后再选择拿取雏田的礼物“药草图鉴”，交给纲手即可完成任务
C	ライバルの实力	分别到森林和温泉玩爬树和飞镖游戏并胜出
C	里の耻	与纲手对话后分别在温泉和村中与自来也碰面，打倒他即可

等级	任务名称	完成方法
C	珍しい花	与山中对话后再与手鞠交谈并获取她的沙漠之花，最后交给山中即可
C	シカマルプレゼント	与樱对话选择“枕头”后再与鹿丸交谈，接着到达演习场进行一次战斗再返回便可完成任务
C	恐怖！きのこ汁	与丁次交谈后与花店的山中老爸对话，然后到演习场拾取蘑菇返回交给丁次即可
C	内绪任务	与天天对话后再与宁次交谈，打倒他便可完成任务
C	续内绪任务	完成“内绪任务”后，与宁次对话后再与天天交谈，打倒她便可完成任务
C	禁断のマスク	与樱对话后打倒卡卡西
C	お果子调达任务	与自来也对话后再寻找木之叶丸，接着分别在演习场和短册街完成两个迷你游戏后把果子交给自来也
C	青春爆发	完成B级任务中的“更なる修业”后，与学校前的凯对话，移动至演习场打倒李洛克三次便可完成任务
C	禁烟	与红对话后打倒アスマ
B	テマリの诞生日	分别与勘五郎和樱对话后，再移动至温泉打倒丁次即可
B	应急处理修业	与静音对话后到演习场、森林或温泉随意拾取一颗药草，以10%的HP打倒她便可完成
B	光明	与アスマ老师对话然后到演习场打倒丁次即可
B	更なる修业	与演习场的凯对话，完成一次体力迷你游戏和两次战斗后即可
B	木ノ叶を守るために	与火影大屋前的上忍对话再与自来也交谈，花钱在村门前的商人那购买一个望远镜后再与自来也对话并打倒他即可
B	兵粮丸实验	与静音对话后寻找三位下忍，接着返回选择对战的对手并将其打倒即可
B	中忍试验再试合	在进入总决赛前出现。分别与手鞠和鹿丸对话，选择将棋，接着打倒手鞠便可完成任务
B	励まし	与アスマ老师对话后再与河边的雏田交谈，按顺序选择1→2→1的回答并打倒她即可
B	デート计划	从自来也手上取得信件后交给红并打倒她，最后与自来也报告即可
B	食后の运动	打倒アンコ
A	忍の斗い	在演习场中连续两次打倒卡卡西
A	三代目の记录	打倒变身成三代目的纲手
A	スパイ侵入	接受纲手的委托后打倒兜(他会保持回复HP的状态)
A	カカシの试み	打倒变身成大蛇丸的卡卡西
A	鬼鲛侵入	接受自来也的委托打倒鬼鲛
A	侦查その一	接受委托打倒次郎坊和鬼童丸
A	侦查その二	接受委托打倒左近和 由也
A	胁威	接受卡卡西的委托打倒君麻吕
A	试される勇气	接受卡卡西的委托打倒鼬

小秘籍 与学校中的木之叶丸对话，他就会根据玩家的战斗总评价给予大量的奖励，记得定时都要去看看哦！

隐藏角色出现方法

游戏中一共有42名可选用的角色，基本上，玩家只要完成一次“ナルト英雄录”就可以获取一半以上的角色。而玩家再完成一次“通往究极的挑战”模式，那么可选择的角色就差不多齐全了。下面将会介绍几位比较特殊的隐藏角色，其中还包括了四代目火影哦！（也就是黄金い闪光，可惜没有声优）另外在获得了所有的角色后，玩家在对战模式中就可以紧按SELECT键选择某些特殊角色的第二形态，比如鸣人的九尾狐形态、丁次的蝶形态以及佐助的被诅咒状态等。



角色名字	出现方法
アンコ	在正选赛中收集了200个水晶后到温泉与她对话并发生战斗后就会出现
红	在正选赛中收集了200个水晶后到森林与她对话并通过迷你游戏后就会出现
アスマ	在正选赛中收集了200个水晶后到村中心区的河边与他对话并完成剧情后出现
木之叶丸军团	在决战之前或通关后与学校中的两位小孩对话并连续答对10道问题后出现
初代火影	“木之叶丸军团”出现后，进入すずき亭店与エビス对话并连续答对10道问题后出现
二代目火影	与初代火影同时出现
暗部卡卡西	通关“通往究极的挑战”后出现
碧い魔兽	通关“通往究极的挑战”后出现
日向花火	取得了一定数量的究极忍术的最终道具并通关后，在すずき亭店上方便会出现，分别两次送她香水和高级香水后并发生剧情后便会出现
黄金い闪光	获得41名角色后出现

秘传书获取方法

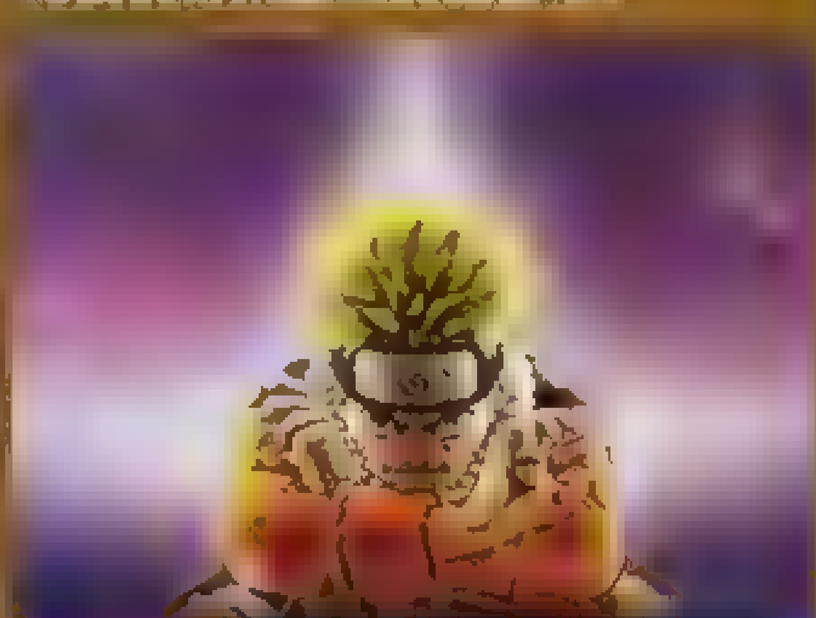
每个场景中都会隐藏一本秘传书是系列历代的设定，获取秘传书可以完成S级任务中的其中一个任务，但这些秘传书并不容易获得，而且玩家在秘传书出现后要马上去拾取，不然有可能被NPC无意中抢走了就白打了。所以下面将所有场景的秘传书入手方法告知给读者们。另外，秘传书可以在任何模式中获取。



场地	秘传书出现方法
一乐	把能破坏的物品全部破坏
颜岩	把所有岩石头像破坏
サバイバル演习场	在水上停留5秒
英雄の慰灵碑	在里侧的树木上左右来回跳跃5次且不能落下
天守阁	在鲷鱼上方发动5次挑衅
橹	在蟒蛇和青蛙之间往返一次且不能落下
木の叶の森	在里侧的树木上方（使用翻墙）停留5秒
木の叶温泉	在三重塔的第二层屋顶上停留5秒
风影の屋敷	攻击自动贩卖机5次
砂肝亭	破坏5个被龙卷风卷起的物品
短册街	攻击柏青哥机器8次
短册街の外れ	攻击3次蛇
ナルト大桥	把敌人打下水中三次
再不斩の隠れ家	在隐藏小屋的2层停留5秒且不受伤害
蜘蛛の森	攻击10只小蜘蛛
死の森	在彩虹面前站立5秒
月の草原	攻击10次棺木
终焉の谷	在石像之间往返3次且不能掉落
中忍试验会场	攻击5次浮游物体
修练の崖	从山崖上掉落5次

最后的话

[illegible]



迷你游戏

在固定的任务中完成了一次迷你游戏的相关项目后，玩家便可以在自由部分中随意与这些角色对话玩迷你游戏。但“捉宠物”只能在任务中玩到，如果还想再玩一遍的话，就只能在通关后的自由时间中重复几个相关的任务了。

热血体操 与演习场的凯或李对话就可以玩。游戏分成三个部分：第一部分需要玩家与NPC比赛按○键的速度，一般NPC只能按到30下；第二部分玩家需要根据左方气槽的上升和下降按下相应的↑方向键和↓方向键，速度会随着时间越来越快；第三部分有点类似《DDR》，只要在按键移动至中央的符号时按下相应按键即可得分，时机越准获得的分数越高。



攀树 前作中也出现过的迷你游戏，只要和森林中的樱对话就可以玩。角色会自动往上奔跑，途中会有树枝的阻碍，玩家必须在三条直线上左右移动回避这些障碍的撞击。途中获取增加速度的道具后，左方的加速槽便会增长，从而加快角色的奔跑速度。在对战模式中，玩家还可以通过获取鸣人头像的标记让对方移动的直线上放滚下岩石。



手里剑竞技 与温泉区中的天天对话就可以进入游戏。远处的岩石堆中会随机位置出现稻草人，它们身上会有一个按键，玩家必须与天天抢时间按下按键让手里剑命中目标得分。攻击アスマ老师的稻草人会扣分。其实得分的关键在于最后出现的鼬的巨大稻草人。这个稻草人身上会同时绑定两个按键，只要玩家在它出现时不停地按两个相应的按键，那么得分就可以一下子提高。



捉宠物 任务中出现的迷你游戏。鸣人会套上一个纸箱，然后根据画面中下方的距离提示接近目标宠物。在大约20M附近时，画面下方就会出现蓝、黄、红三个信号灯（宠物的警觉度），玩家必须减少拨动摇杆的力度让鸣人慢慢移动。当信号灯的黄色开始闪烁时，表示红色信号灯也即将发亮，这时玩家必须停止移动，等他黄色信号灯固定下来再慢慢靠近。



小秘密 在设置角色的究极忍术时，可以通过最上方的选项切换发动究极忍术时采用的是随机按键、转动摇杆、快速按键这三种方式

文 沙罗

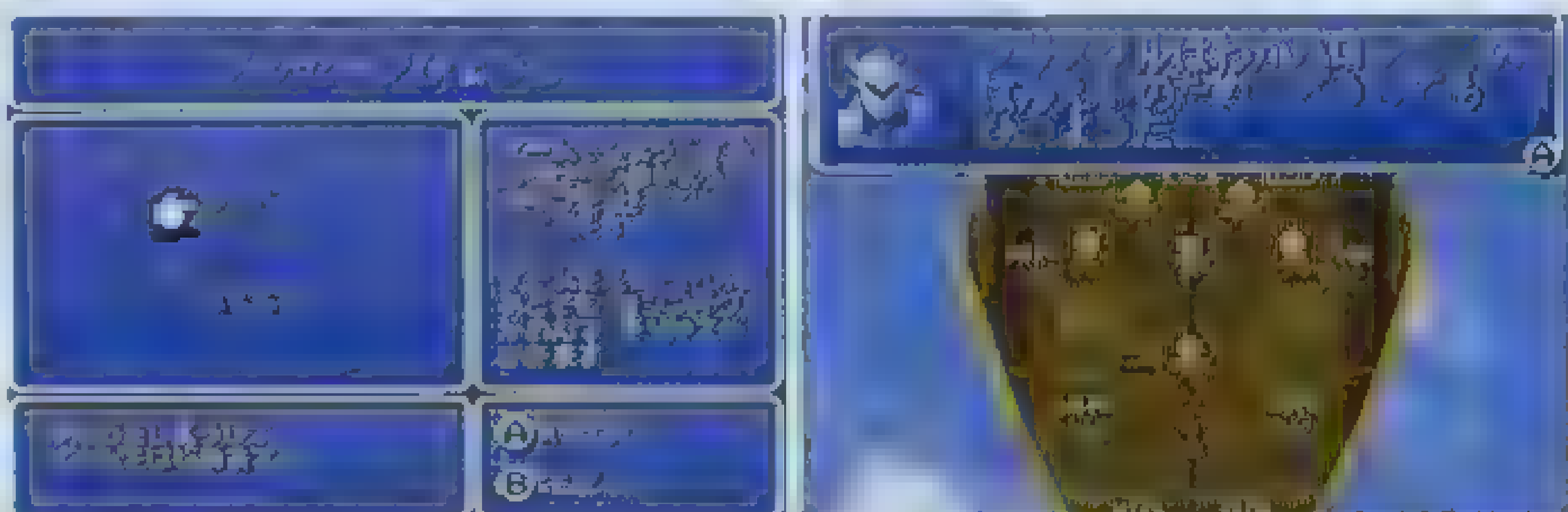
FINAL FANTASY IV ADVANCE

随着Square Enix的“《最终幻想》推广计划的实施，SFC的三大《最终幻想》作品也纷纷向GBA移植。首当其冲的，便是这款《最终幻想IV Advance》。虽然平台只是GBA而并非NDS，使得游戏的画面、音效等方面与以前版本相比变化不大，但厂商还是很有诚意地新增了隐藏迷宫、汉字显示、头像、怪物图鉴等新要素。如果你是位《最终幻想》FAN，那么就没有理由错过这款游戏！



文字显示

在游戏一开始时，玩家可以选择游戏中的人物对话是以假名+汉字的形式出现，或是以全部日文假名的形式表示。选“かんじ”则游戏中的对话会夹杂大量汉字。相信这对许多不懂日文的玩家来说，理解剧情时会方便不少。不过要注意的是，游戏中所有的物品、武器等名字，依然与以前一样是以全假名形式显示的。这点多少有些令人遗憾。



▲选择文字显示的界面。除了在游戏一开始以外，以后在设定菜单中也同样可以进行更改。

▲不选择汉字的话，所有的剧情对话就会和老版本一样，全部以假名显示。

详细攻略

OPENING～バロン城

在飞空艇上连战数次后，主角セシル（塞西尔）一行回到バロン城（巴隆城）。将水晶交给国王后，回到左之塔塞西尔自己的房间。第二天和龙骑士カイン（卡因）一起前往ミストの村（密斯特村）。

▼

ミストの洞窟～ミストの村

前往位于バロン城西北方的ミストの洞窟。

▼

ミストの村～カイポの村

进入ミストの村后立刻发生强制剧情。剧情过后卡因离队。离开村子后向北在沙漠中心可看到カイポの村。在宿屋发生战斗后，リディア成为同伴。之后来到村庄东北角的民家，可以找到ローザ。

▼

地下水脉～ダムシアン城

走出カイポの村向东北走，就能够找到地下水脉的入口。在城堡中发生事件后，乘坐出现在城旁边的小船渡过浅滩前往东边的リオンの洞窟。

▼

1 序幕

塞西尔成功完成了抢夺水晶这一任务，但他因为无法再忍受这种对付毫无抵抗能力的平民而对国王提出了质疑。谁知国王却毫不留情地剥夺了塞西尔飞空艇团「红翼」的团长资格，并命令他与替他求情的卡因一起前往密斯特村讨伐幻兽，同时还将一枚戒指交给了塞西尔。未料到会得到如此待遇的塞西尔夜里辗转难眠，不过在恋人罗莎的鼓励下，他稍微地振作了一些。但是，此时的塞西尔心里一直藏有一个难言之隐：“谢谢你，罗莎……不过我是个暗黑骑士，不能和身为白魔导士的你……”

▲城内和村中有许多可以获得的物品，最好在发展剧情前先一一找到。注意一些物品隐藏在水中或草丛里。

入手物品

城内1F：480G、エーテル、テント

村内：めぐすり、テント、こびとのパン、ポーション、ポーション、ポーション、きんのはり、フェニックスのお×2、テント、どうのすなどけい、おとめのキッス

2 穿越密斯特洞窟

就这样，曾经担任飞空艇团「红翼」的队长、深受国王信任的塞西尔被国王剥夺了职位，与龙骑士部队长卡因一起朝着边境的村落密斯特出发了。

飞空艇实现了人类长久以来渴望翱翔天际的梦想。但是，在梦想实现的同时，飞空艇的机动力却成为了人类满足邪恶欲望的工具。巴隆王国依靠飞空艇团「红翼」而成为了最强军事国家。为何已经拥有了强大力量的巴隆还会去搜寻水晶呢——另外，数量庞大的魔物为何会在光天化日之下成群出现呢？水晶依然静静地散发出夺目的光辉，仿佛已经知道了一切的缘由一样——

ミストの洞窟（密斯特洞窟）位于バロン城的西北方。在洞窟内部的出口处，两人遇到了企图阻止他们前进的幻兽密斯特之龙（ミストドラゴン）。

▲在攻击数次后，BOSS会变成雾状，此时一般攻击对其无效，不过不久之后雾状态就会自动解除，此时我方也可以趁机进行回复，或者利用时间差进行跳跃攻击。走出洞窟后再向前不远便是ミスト村。

入手物品

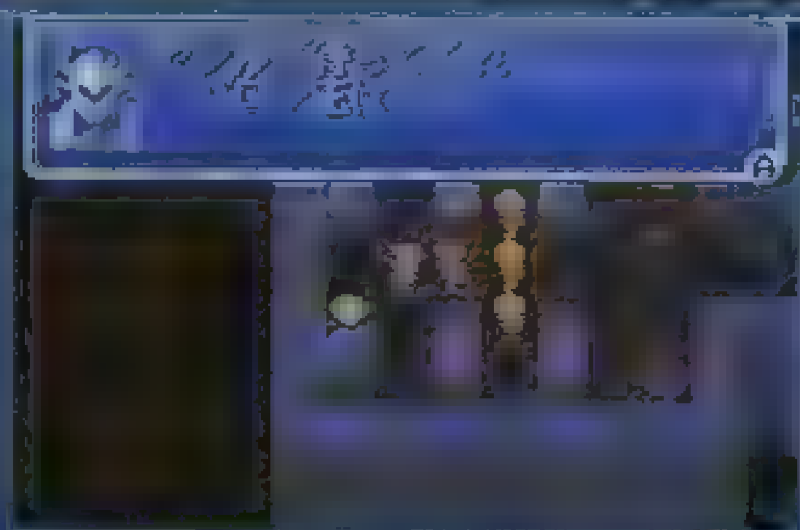
洞窟：ポーション×2、めぐすり、テント

③ 幸存的召唤士

成功打败了幻兽后，塞西尔和卡因来到了密斯特村落。谁知刚一进村，国王交给塞西尔的那枚戒指便发出了炽热的火焰，火舌立刻掠过了整个村落。这时候他们才恍然大悟，原来国王的真正目的是想利用他们消灭这个幻兽之村。

无计可施之际，二人遇到了一位因母亲死去而哭泣的小女孩——她的母亲就是之前被塞西尔和卡因所打败的幻龙。于心不忍的塞西尔希望女孩能够和他们一同行动，但女孩却在悲痛之中召唤出了……，随即引发了一场大地震……

当塞西尔醒来后，同伴卡因已失去踪影，无奈之下，他只能带着年幼的女孩一起继续前行。在沙漠中的绿洲之村中，他意外地遇到了为寻找自己而离开王国，如今却发了高烧而昏迷不醒的罗莎。为了获得可治疗高烧的"沙漠之光"，塞西尔一行出发前往达姆西安城。


▲在旅店中，塞西尔与全国杀害幸存的召唤士女孩……的巴隆王国士兵交手，受到感动的……随即加入了队伍。

入手物品

エーテル

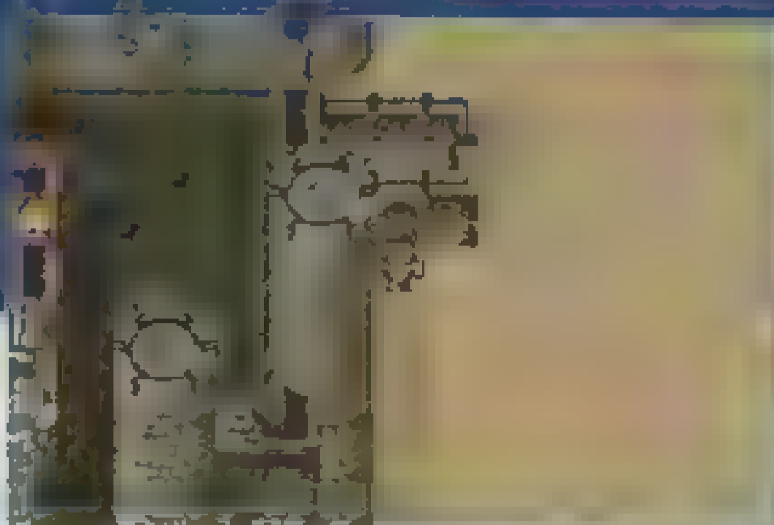
注：在进入……の村前，建议将卡因的武器装备卸下，可以将装备给其他同伴使用。

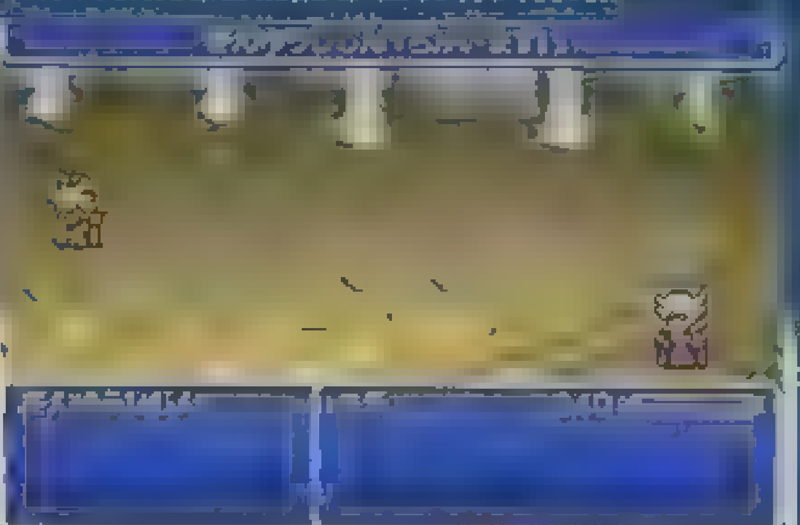
④ 红翼的突袭

在途经地下水脉时，塞西尔遇到一位名叫特拉的老人。老人称他的女儿安娜受到了一位吟游诗人的欺骗，两人一起私奔到了达姆西安城内。由于目的地方向相同，于是特拉也一路同行。不过谁也没有料到，就在达姆西安城已经进入眼帘时，巴隆的红翼空艇团却突然空袭了王城，待塞西尔一行进入城内时，里面早已一片火海，安娜也已经奄奄一息了。


▲在地下水脉地下1F的瀑布背后有隐藏通路，里面有3个宝箱。


▲在地下2F会遇到BOSSオクトマンモス，只要利用魔法就能够轻易将其打败。


▲ダムシアン城入口向东沿着城墙走可以进入隐藏房间，里面有许多宝箱。


▲到达北面的ダムシアン城后发生事件，テラ离队，而ギルバート则加入队伍。

入手物品

地下水脉：ポーション、おとめのキッス、テント、てつのうでわ、ポーション、エーテル、フェニックスのお、エーテルドライ、エクスポーション、ポーション、エーテル、アイスロッド、580G、ボムのかけら、ポーション、はねつきぼうし、エーテル、なんきょくのかぜ、どうのすなどけい、シャドーブレイド、ハデスのかぶと、ハデスのこて、ハデスのよろい、エルメスのくつ

ダムシアン城：はねつきぼうし、クロスボウ、ルビーのゆびわ、テント、ポーション、どくけし、めぐすり、エーテル、フェニックスのお、きんのはり、せいなるや×2、てつのや

⑤ 特拉离去


▲在最深处会遇到BOSS……，由于该BOSS中了普通物理攻击后会用"反击之角"进行反击，因此建议用特技"暗黑剑"和魔法进行攻击。

袭击红翼空艇团的……是名叫哥鲁贝萨的神秘男子，他们进攻达姆西安城的目的，则是为了夺取安置在这里的水晶。虽然在安娜临死前的恳求下，特拉原谅了带安娜私奔的达姆西安的王子基尔巴特，但安娜的死，使特拉对哥鲁贝萨恨之入骨。他愤而离去，想要独自一人打败杀害女儿的凶手。

入手物品

エーテル、きんのはり、くものいと×2、テント、どうのすなどけい、なんきょくのかぜ、ひじょうぐち、フェニックスのお、ポーション×3、ラミアのたてごと

⑥ 新的目标


▲在山顶时会遇到BOSS……，其在受到一定程度的伤害后会引发大爆炸并分裂出无数小……，由于爆炸的威力极大，因此建议大家其爆炸前随时保持满HP状态，爆炸后只要集中攻击那些小……即可。

在沙漠之村的帮助下，罗莎终于从昏迷中醒了过来。从她口中，大家得知哥鲁贝萨是巴隆王叫来专门替塞西尔接任红翼的。不过自从他来了以后，国王变得越来越奇怪……于是大家不禁猜测，也许是哥鲁贝萨在操纵国王收集水晶。

了解了巴隆王国的目标后，众人决定事先赶往另一个安置有水晶地方——法布尔王国，以确保水晶不再被敌人抢先得到。

入手物品

テント、ポーション、きんのはり、せいなるや、960ギル

……の洞窟～カイポの村

乘船渡过浅滩，进入洞窟获得沙漠之光（砂漠の光）。获得沙漠之光后，返回カイポの村使用便可治好ローザ，之后她加入队伍。

▼

ホブス山～ファブール城

从ダムシアン城乘小船向东渡过浅滩，就会路过高耸的ホブス山。在山顶的发生战斗后，ヤン成为同伴。

▼

ファブール城～……

进入城内面见国王后，就会发生一连串强制性事件和战斗。在事件之后，ローザ被抓、水晶被夺。之后进入城内的宿屋后会自动进行对话。第二天，主角一行人便可以乘船出海了。

▼

试练の山

来到附近的ミシディア村落后面见长老后，パロム和ポロム这两个小鬼便会加入队伍。之后前往进入ミシディア村东面的试练の山。途中テラ再度加入。

▼

……

回到ミシディア见过长老后，利用村内的デビルロード（恶魔之路）回到バロン城下町。在酒场打败ヤン后他重新加入。在宿屋发生事件并获得水路钥匙，利用镇内西面的水路便可以进入バロン城内部。

▼

水路～バロン城

在城内相继打败两个BOSS后，和シド一起去取飞空艇，然而途中众人中了陷阱，パロム和ポロム两人永远离队……

▼

……磁力の洞窟

前往トロイア与城内神官对话。之后步行进入北面的陆行鸟森林捕获紫色陆行鸟，利用它飞到磁力の洞窟的入口。在洞内打败ダークエルフ获得水晶。返回トロイア一次后再出城坐上飞空艇。

▼

……の塔

事件发生后自动来到ゾットの塔，不断向上层前进即可来到ローザ的所在地。

▼

……

……の石交给……后前往アガルトの村，对着村中央

的大井使用マグマの石后，通往地底世界的入口便会出现……此时乘坐飞空艇即可来到地底世界。

▼

…の城

前往ドワーフの城面见国王后，便会展开与カルコブリーナ的战斗。战斗途中リディア回归队伍。

▼

バブイルの塔（地底部）

与城内地下1F的矮人对话即可来到城外。前往バブイルの塔，在塔内8F遇到BOSSルゲイエ博士以及バルナバ。之后发生事件。

▼

バロン城～エブラーナの洞窟

飞空艇接受改造之后，前往エブラーナの洞窟。在地下4F的出口附近发生战斗之后エッジ加入。之后前往バブイルの塔。

▼

バブイルの塔（地上部）

一直沿路前进。在找到最新型飞空艇后，就可以再度回到地底世界。

▼

ドワーフの城～封印の洞窟

获得ルカの首饰り后前往城内的治疗室，可以见到受了重伤的シド。シド会帮忙再一次改造飞空艇，此后飞空艇就能够飞越熔岩了。之后前往封印の洞窟。

▼

…の城…

返回矮人城后发生事件。飞空艇经过再度改造后，乘坐它前往ミシディア。待魔导船出现后即可前往月面世界。

▼

月の地下通路～月の民の館

从左上的洞窟入口前进，经过两个地下通路后到达月の民の馆。与フ　ス　ヤ对话后他加入队伍。

▼

…の巨人

返回地面世界后发生与巨人战斗的事件。从嘴巴潜入巨人内部后，慢慢通过头部、胸部和腹部来到中枢系统，即可将巨人破坏。

▼

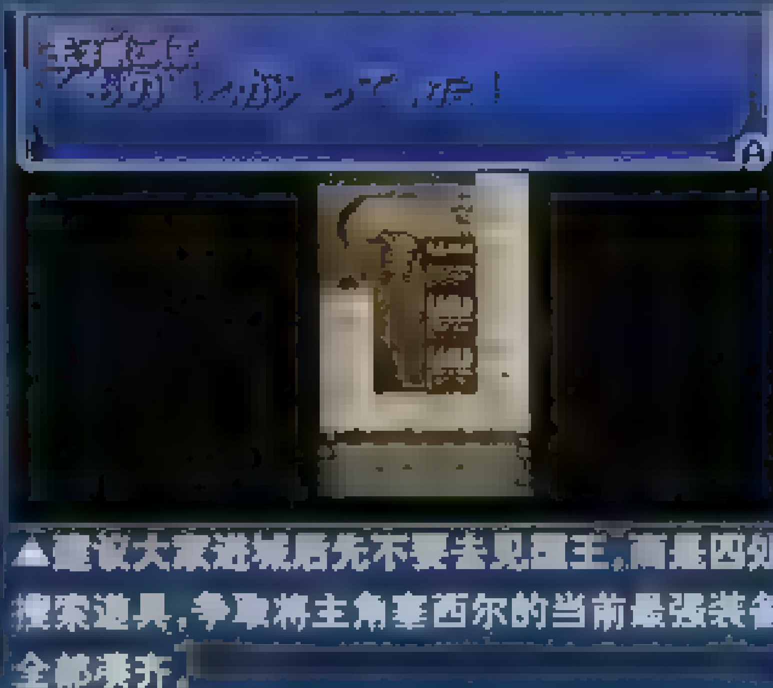
月の民の館～月の地下溪谷

逃离巨人后，为了追赶フースーヤ和ゴルベーザ，再度乘坐魔导船来到月面世界。通过月の民の馆前往月の地下溪谷的最终迷宫。打败最终BOSS。

7 佣兵王国

途经霍布斯山顶时，众人碰巧遇到了法布尔的佣兵长杨。在他的帮助下，众人顺利地面见了法布尔国王。不过即便整个王国已经事先布下了层层防卫线，在王国主力佣兵队早已全军覆灭的情况下，防卫线在红翼强大的攻击下依然显得不堪一击。

众人一路退守至水晶大厅，然而攻进大厅的不是别人，正是塞西尔的好友，本已失踪的龙骑士卡因，以及红翼团的首领哥鲁贝萨。具有压倒性实力的哥鲁贝萨瞬间便打败了众人，并抢走了罗莎……


▲建议大家进城后先不要去见国王，而是四处搜索道具，争取将主角塞西尔的当前最强装备全部凑齐。

入手物品

ゼウスのいかり、ボムのかけら、なんきょくのかぜ、ポーション、バッカスのさけ、テント、エルメスのくつ、くものいと、デモンズシールド、エーテル、デスブリンガー

8 试练之山

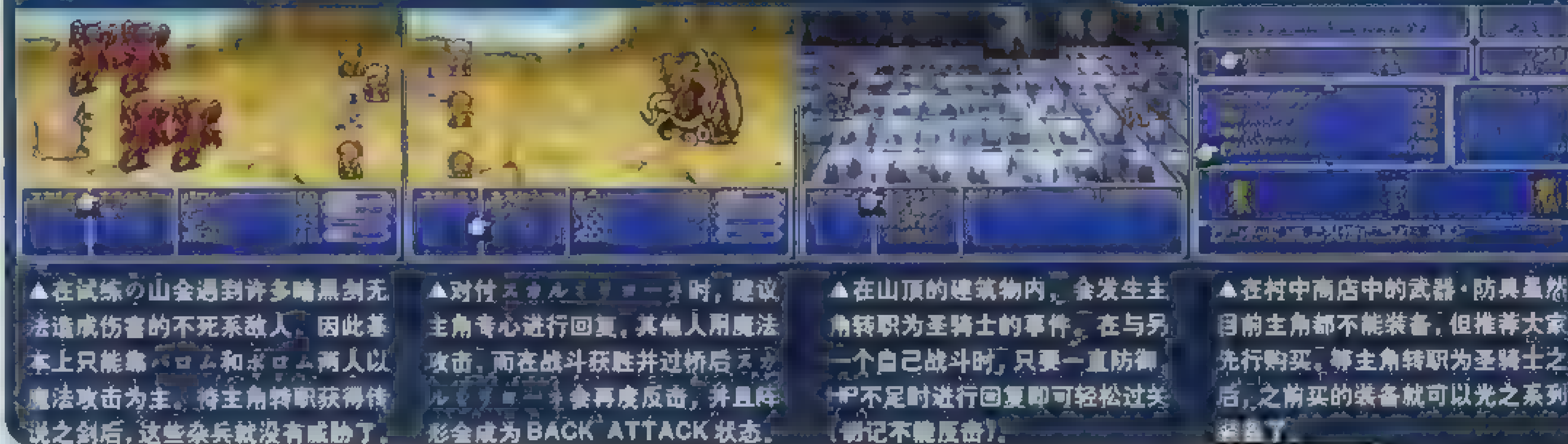
为了夺回被抓走的罗莎，众人决定从防卫比较薄弱的海路入侵巴隆王国。谁知在海上，主角一行人的船遭到了海之王リヴァイアサン的袭击。当塞西尔醒来时已是孤身一人……孤独之际，塞西尔来到了魔导士之村米西迪亚。这里，就是塞西尔曾率军抢夺水晶的地方。

尽管村民们纷纷冷遇塞西尔，但长老还是接见了他。在倾听了塞西尔诉说的真正想法后，长老认同了塞西尔拒绝邪恶的心。不过，以塞西尔暗黑骑士的身分，是无法打败同为暗黑骑士的敌人的，同时迟早也会被邪恶所吞噬。因此，长老建议塞西尔前往传闻之中的试练之山，并派遣了帕罗姆、朴罗姆两个年幼的姐弟相伴。传闻试练之山能够让人成为被神圣之光所包容的神圣骑士。在试练之山中，塞西尔或许能够将邪恶之剑转变为神圣之剑。


▲テラ因为回忆起了失去的魔法，因而能够使用陨石召唤「メテオ」魔法了。

入手物品

试练の山：ポーション×2、エーテル×2


▲在试练の山会遇到许多暗黑剑无法造成伤害的不死系敌人，因此基本上只能靠パロム和ポロム两人以魔法攻击为主。待主角转职获得传说之剑后，这些杂兵就没有威胁了。

▲对付スカルミリョーネ时，建议主角专心进行回复，其他人用魔法攻击，而在战斗获胜并过桥后スカルミリョーネ会再度反击，并且阵形会成为BACK ATTACK状态。

▲在山顶的建筑物内，会发生主角转职为圣骑士的事件。在与另一个自己战斗时，只要一直防御，HP不足时进行回复即可轻松过关（切记不能反击）。

▲在村中商店中的武器・防具虽然目前主角都不能装备，但推荐大家先行购买。等主角转职为圣骑士之后，之前买的装备就可以光之系列装备了。

9 圣骑士诞生

在山顶，塞西尔经过了艰苦的试练之后，成功获得了神圣力量，并转变成了圣骑士。不过，一件事情令塞西尔百思不得其解——那就是在试练之时，一个将塞西尔称为"我的儿子"的神秘之声……

为了入侵巴隆城，在长老的帮助下，大家利用恶魔之路直接传送到了巴隆的城下镇。在镇子的酒吧里，塞西尔意外地遇到了已经遭到洗脑，成为了巴隆士兵的杨。重新使他恢复神智后，众人决定利用地下水路入侵城内。


▲在获得水路钥匙后，武器・防具店也可以进入了。在此将同样的武器装备好好整顿一下吧。

10 死亡之城

在城内，大家见到了巴隆国王。不过此时他们方才得知，眼前的国王只不过是哥鲁贝萨的四天王之一，水之加那兹，而真正的巴隆国王则早已被它所杀害……正当大家救出希德，并准备前往飞空艇的所在地时，却不幸集体中了Cagnazzo的陷阱。危急关头，帕罗姆、朴罗姆两人挺身而出，以自己的身体变成石头为代价，解救了众人。


▶进入王之间，主角一行人又会与カイナッツォ进行战斗，它的水系防御罩可以利用雷系魔法或物品进行攻击。

▲水路的敌人相比以前更加难缠，迷宫地形也更加复杂。注意这里有许多隐藏道路，特别是记录房间右边墙力的古代之剑是一定要获得的。

◀在城内，主角一行会与怪物ベイガン战斗，注意在战斗中一定要先击破它的身体部分，否则他的其他部位会慢慢复活。

入手物品

ハイポーション、エーテル×2、ゼウスのいかり、どうのすなどけい、くものいと、エルメスのくつ、こだいのつるぎ

11 土之水晶

刚成功逃离巴隆城后，卡因的飞空艇部队便突然出现。卡因以罗莎的生命要挟，要塞西尔去托罗亚王国用土之水晶来交换罗莎。无奈之下，大家只能听从卡因的要求来到了托罗亚王国。在城内，众人可从神官口中得知，土之水晶已经遭ダークエルフ（暗之妖精）夺走。而妖精所在的磁力洞窟内部被强力磁场所笼罩，因此在装备任何金属制的物品时，行动都会受到限制。就在大家面对磁力无能为力时，一直卧病的基尔巴特王子拿起了竖琴，弹起了吟游之歌。害怕歌声的妖精立刻变得无力化，在众人的合力之下被打败。

入手物品

ミストの村：ボムのかけら×2、きんのかみかざり、服、ルビーのゆびわ、変化のロッド

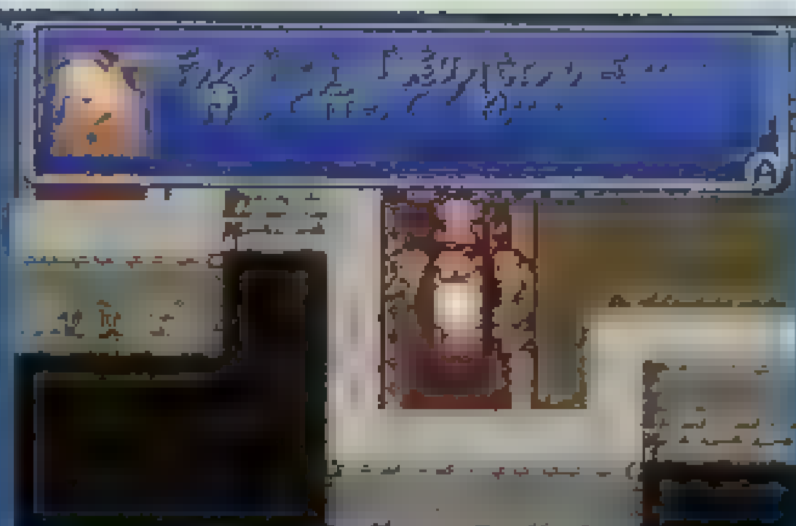
ミスリルの村：ミスリルナイフ、ミスリルのつえ、5000ギル

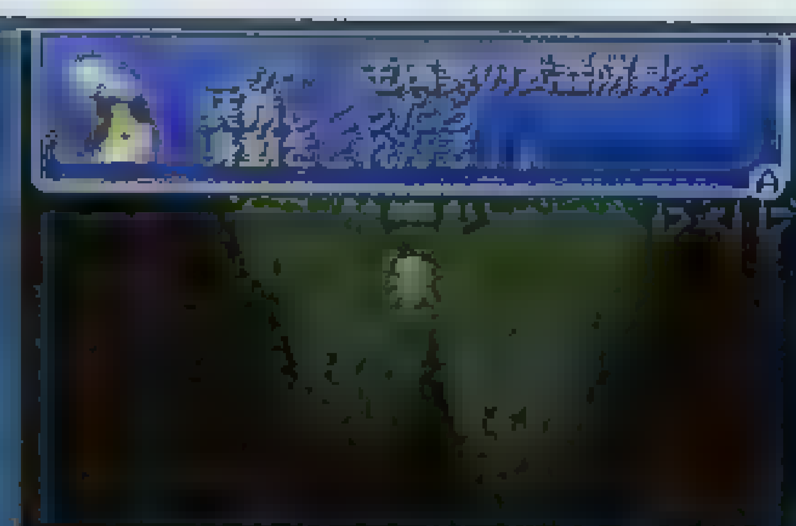
アガルトの村：ほっきょくのかぜ

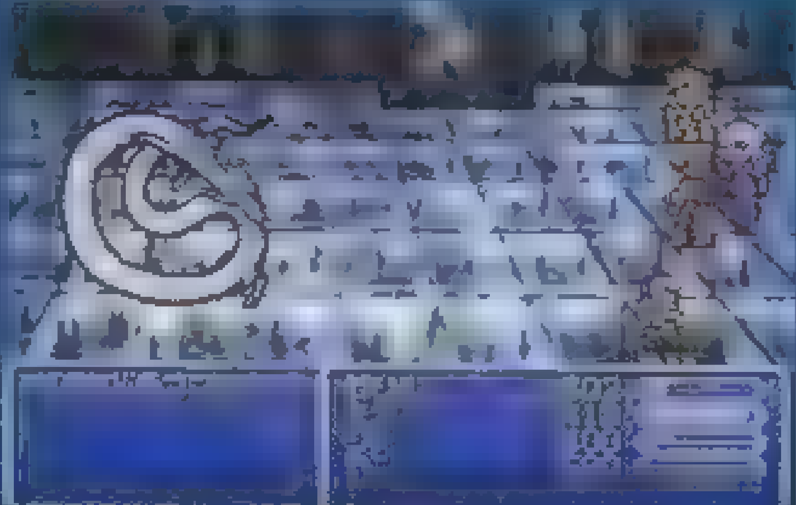
エブラーナ城：ハイポーション、ユニコーンのつの、めざましとけい、きんのはり、コテージ×2、おとめのキッス、ボムのたましい、ねむりのけん、バッカスのさけ×2、くちふうぢのや、クアールのひげ、ぎんのすなどけい、ひじょうぐち、エーテル×3、エルメスのくつ、ブラッドランス、ぎんのリンゴ、10000ギル

トロイア町：スタープドール、エーテル、エーテルドライ、1000ギル

トロイア城：バッカスのさけ、テント、ハイポーション、エーテル、ルビーのゆびわ、ひそひそそう、ばんのうやく、エーテルドライ、エリクサー、やまびこそう、グレートボウ、ほのおのや、ぎんのリンゴ、こおりのや、いかづちのや


▲在城内可以见到遇到海难后卧病在床的基尔巴特王子


▲磁力洞窟内部被强力磁场所笼罩，因此在装备任何金属制的物品进入战斗时，都会强制变成"STOP"的行动不能状态。在进入洞窟前请务必将装备换成非金属制的武器


▲在地下4F，众人会遇到BOSSダークエルフ。刚开始时众人完全不敌，但在发生竖琴事件后，大家可以在音乐改变的期间更换其他的强力装备。当BOSS的HP减少到一定程度时，会变成ダークドラゴン，此时只能靠实力将其打败了


▲得到土之水晶后返回トロイア城，之后再出城走上飞空艇，敌人"赤い翼"便会自动出现并将主角一行人带到ゾットの塔

注：由于获得了飞空艇，因此大家此时可以前往一些城镇获得道具，特别是位于アガルト城南方的ミスリルの村，这里的商店出售ミスリル（秘银）制的武器，有钱的话就务必把装备买下来吧。另外，トロイア町的商店有许多专门对应磁力洞窟所用的装备，在前往磁力洞窟前，也可以在这里做好准备。

磁力洞窟：ハイポーション×2、エーテル×2、くものいと、どうのすなどけい、ようせいのつめ、ひじょうぐち、2000ギル

12 特拉之死

刚一获得水晶，早已获得消息的卡因等人就已经来到。他们将塞西尔等人带到了罗莎的所在地ZOT之塔。"我和你最爱的罗莎一起，在这座塔的顶层。如果你们能够顺利到达这里的话，我就用罗莎交换水晶。"面对着哥鲁贝萨的愚弄，塞西尔没有动摇。在打败了梅嘉斯三姐妹后，大家顺利地来到了塔顶。然而哥鲁贝萨的力量实在太过强大，众人无法救出近在眼前的罗莎。不得已之下，特拉使用了禁断的陨石魔法令哥鲁贝萨遭到了重创，但自己也因为魔力过度而离开人世……

注：从众人最初进入ゾットの塔内的地方可以外出。


▲在5F，众人会遇到BOSS"メーガス三姐妹"，这里建议大家先集中将マグ打败，之后就比较好办了。在塔顶救出ローザ后便会立刻进入与BOSSバルバリシア的战斗，这里能够打破BOSS防御的，只有カイン的"ジャンプ"攻击，另外BOSS的石化攻击非常棘手，最好事先能够准备好回复石化的きんのはり

入手物品

フレイムメイル、フレイムソード、じごくのつめ、だいちのハンマー、フレイムシールド、しさいのローブ

13 地底世界

哥鲁贝萨丢下昏迷不醒的卡因逃离而去，这使得他对卡因的控制也消失了。恢复清醒的卡因带着众人救出了罗莎。回到巴隆城后，卡因将水晶的秘密告诉了众人：这个世界存在着4颗表之水晶，虽然全部都已经被夺走，但还剩下4颗里之水晶——也就是暗之水晶。它们全部存在于地底世界，当光与暗两种水晶全部收集到一起时，前往月亮的道路就会打开……虽然大家目前还不明白月亮之路是什么意思，不过卡因既然通往地底世界的钥匙也已经持有了，就不妨去地底世界碰碰运气吧。


▲地底世界中有许多岩浆，目前飞空艇还不能飞越它们

14 矮人国

刚入地底，众人便目睹了"红翼"的水晶掠夺战，在强行突破之后，他们降落到了地底城市的面前，但是飞空艇已经损坏了。

面见了矮人城国王乔托后，塞西尔将目前所发生的事情告诉了他。很遗憾的是，现阶段已经有两颗水晶被红翼给抢走，为了增强对空中力量的防御，希德带着损坏的飞空艇暂时返回地面世界进行修理，而塞西尔等人则打算看看目前还没有被夺的水晶的状况。不过，这却正中了哥鲁贝萨的下怀。他得意洋洋地告诉众人：光与暗，全部加起来一共8颗水晶……它们都是打开被封印了的月之道，令巴布伊尔之塔复活的钥匙！因为月亮上拥有超越一般人类智慧的力量！如今，哥鲁贝萨已经获得了6颗水晶，最后的这2颗也即将被夺……


■在城中的武器店、防具店之间的隐藏道路尽头，隐藏有一个名叫"开发室"的房间。在这里面，大家能够清楚地看到《FF IV》开发时的景象，传说中的超级DOT所追求的图画卡片、正在为自己的下一个作品大肆宣传的音乐家、本作在制作过程中最后离开公司的职员的问候等等，都包含在这个开发室中。不知这是否是制作人员设置的一个小小游戏，总之相信有许多人都会觉得很有意思。


▲カルコ・ブリーナ有合体技，让它合体的话比较麻烦，建议在战斗开始后立刻使用どうのすなどけい之类的道具令其动作停止，只要集中攻击，便可以在合体前将它消灭


▲由于ゴルベーザ实力太过强大，所以这里会强制全员战败，随即发生长大后的リディア增援的事件，リディア回归队伍后，之后使用她的召唤兽战斗即可

入手物品

エーテル×2、エッチなほん、エリクサー×、キサールのやさい×3、ぎんのすなどけい、くろおびどうぎ、コテージ×3、ドワーフのおの、ハイポーション、バッカスのさけ、パワーリスト、5000ギル

装备武器 本作有"武器惯用手"的设定。一些角色如龙骑士卡因是左撇子，因此将武器装备在左手上才能发挥威力。而特意将武器装备到非惯用的手上的话，武器性能会大打折扣

黑魔法一览

魔法	作用
ファイア	炎属性伤害(小)
ファイラ	炎属性伤害(中)
ファイガ	炎属性伤害(大)
ブリザド	冷气属性伤害(小)
ブリザラ	冷气属性伤害(中)
ブリザガ	冷气属性伤害(大)
サンダー	雷属性伤害(小)
サンダラ	雷属性伤害(中)
サンダガ	雷属性伤害(大)
バイオ	毒攻击＋スリップ效果
トルネド	变成濒死状态
クエイク	地属性伤害
デス	即死攻击
フレア	无属性伤害
メテオ	无属性伤害
ポイズン	变成毒状态
スリプル	变成睡眠状态
ストップ	变成停止状态
ドレイン	吸收 HP
アスピル	吸收 MP
トード	变成青蛙状态／解除该状态
ポーキー	变成猪状态／解除该状态
デジョン	回到之前的一个区域
ブレイク	变成石化状态

白魔法一览

魔法	作用
ケアル	HP を回复(小)
ケアルラ	HP 回复(中)
ケアルダ	HP 回复(大)
ケアルガ	HP 回复(超大)
エスナ	治疗异常状态
レイズ	回复战斗不能
アレイズ	回复战斗不能 +HP 全回复
ホールド	变成麻痹状态
サイレス	变成沉默状态
コンフュ	变成混乱状态
ブリンク	回避 2 次攻击
スロウ	降低动作速度
ヘイスト	加快动作速度
バーサク	变成狂战士状态
ディスペル	打消魔法效果
プロテス	提升防御力
シェル	提升魔法防御力
リフレク	反弹所有魔法
ライブラ	看穿敌人的能力
ミニマム	变成小人状态／回复该状态
テレポ	从迷宫、战斗中脱离
サイトロ	查看地图
レビテト	飘浮在空中
ホーリー	圣属性伤害

特殊物品

物品名	作用
かいいんしょう	进入秘密场所
あいのフライパン	可叫醒昏迷的ヤン
ネズミのしっぽ	交给コレクター可得到アダマンタイト
アダマンタイト	将它和ごんせつの剑一起交给ククロ可得到エクスカリバー
ピンクのしっぽ	交给コレクター可得到アダマンアーマー

15 召唤士归来

在重新归来的瑞狄亚的帮助下，大家击退了哥鲁贝萨。原来瑞狄亚被海之王维亚桑吞噬后，被带到了幻界。幻界的时间和外界不同，瑞狄亚在幻界修炼的十多年后，如今已经成长为一位美丽的女孩……但哥鲁贝萨在离开前，还是趁众人不注意抢走了第7颗水晶。如今，摆在众人面前的有两条路：死守最后的水晶，或者抢回其他的水晶。最后的水晶位于封印洞窟，不过那里被强力的封印所守护，暂时应该不会有问题。所以，大家一致决定前往巴布伊尔之塔将其他的水晶抢夺回来。

▲在塔内部……行人会遇到BOSSルゲイエ博士以及……这里若先将ルゲイエ博士打败的话バルナバ就会自爆，因此建议大家尽量将攻击"平均分配"，在同一回合内将两个BOSS一起打败。打败BOSS后可获得钥匙，之后回到……可发生破坏巨大炮的事件，事件结束后，ヤン为了拯救大家而离开了队伍。

入手物品

アイスアーマー、アイスシールド、アイスブランド、エーテル、エーテルドライ、キラーボウ、グリーンベレー、こおりのや、こおりのやり、どくや、なんきょくのかぜ、ねこのつめ、ハイポーション×5、フェニックスのお、ほっきょくのかぜ

16 忍者王子

杨和希德相继以自己的性命为赌注拯救了大家。根据希德临走前的留言，大家返回了巴隆城，并在那里进行了短暂的休息。而飞空艇也得到了希德的弟子的再度改造。就在这时，大家得到了听说艾布拉纳王国刚刚受到哥鲁贝萨的袭击而毁灭的消息……当他们来到艾布拉纳的洞窟时，所看到的是一位王子正在与四天王的Rubicante对峙的场面。

▲在地下3F大家可以遇到从……城逃到这里来的人们，就连武器·防具店和道具店都有。

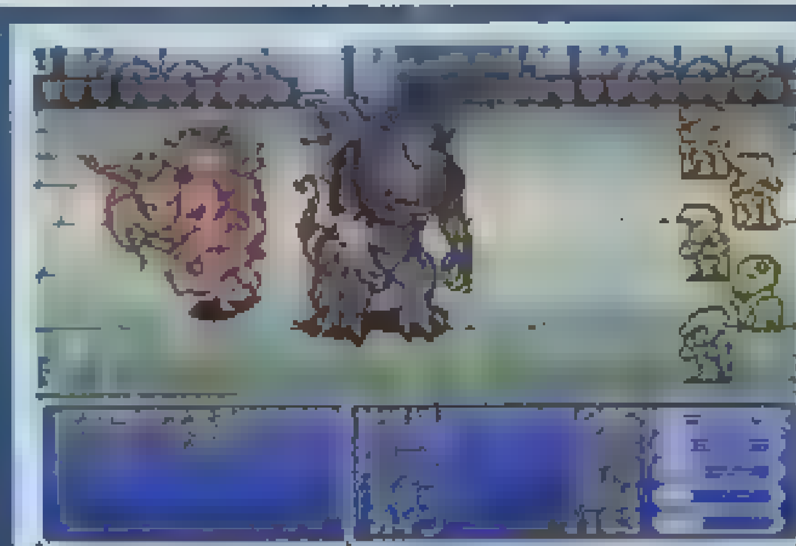
▲在地下4F的出口附近会发生……ナ和エッジ的事件。在救助了エッジ后，众人就会侵入バブイルの塔。

入手物品

しゅりけん×2、バンパイアのきば、ばんのうやく、ポーション×2、エーテル、テント、ハイポーション×2、コテージ、くものいと、ぎんのすなどけい、フェニックスのお×2、エリクサー×2、ボムのたましい、きんのはり、エーテルドライ

17 双亲之战

[illegible]经遭到改造、变成了怪物的亲生父母。[illegible]四天王[illegible]到手。



■在地下5F，这里会与エッジ的父母交手，不过由于是事件固定战斗，所有没有担心战败的必要。在事件之后，众人会与BOSSルビカンテ战斗，它在战斗中有时会展开披风，此时便是攻击的最佳时机，利用冷属性的魔法攻击比较有用。不过，当ルビカンテ展开披风时，会释放出强力的"火燕流"，所以在它合上披风后，应赶快进行回复。

入手物品

バブイルの塔：ユニコーンのつの、ぎんのすなどけい、オーガキラー、リリスのくちづけ、あしゅら、エーテルドライ、82000ギル

エブラーナ城：ユニコーンのつの、ハイポーション、めざましとけい、きんのはり、コテージ×2、おとめのキッス、ボムのたましい、ねむりのけん、バッカスのさけ×2、くちふうぢのや×10、クアールのひげ、ぎんのすなどけい、ひじょうぐち、エーテル×3、エルメスのくつ、ブラッドランス、ぎんのリンゴ、10000ギル

注：在获得飞空艇之后，此时可以前往……，这里可以获得大量的物品，但其中也隐藏有不少强敌。

注：……塔的事件完成后，以后就再也不能进入这里了，因此如果塔内还有残留的宝箱没有取得，请提前去取。

注：在许多迷宫里打开一些宝箱时都会遇到……强的怪物，但将它们打败后往往会获得十分不错的道具。

18 封印之洞

[illegible]

[illegible]魔法也对BOSS有效。

注：在前往封印洞窟前，建议大家去一次……村，这里有钻石系的防具和其他一些强力的装备，建议大家买下最好的装备后再进去。钱不够的话……

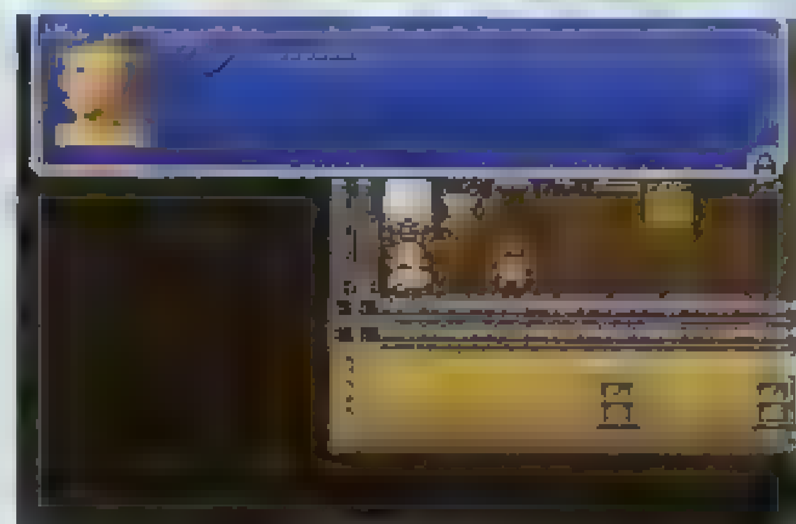
入手物品

エーテル×3、エーテルドライ、エクスポーション、エリクサー、かいじゅうずかん、くろずきん、こてつ×2、ふうましゅりけん、ハイポーション×2、ひかりのカーテン×2、ひかりのつるぎ、せいじゃくのかね、フェニックスのお×2

トメラの村：エーテルドライ、かいじゅうずかん、ゼウスの怒り、なんきょくのかぜ、ボムの……、2000ギル

支线——妖精洞窟

水晶被夺以后，众人可前往バブイルの塔西边的シルフの洞窟。由于这里的地面会造成HP伤害，因此同伴一定要学会飘浮魔法レビテト才行（没学会的话就多练练级，沙罗上个世纪玩SFC版时曾因为装备、等级不足而被宝箱中的强力怪物干掉过好几次，印象非常深刻）。在洞窟深处，大家可以遇到昏迷不醒的ヤン。返回地面，在ファブール城的ヤン的妻子那里可以获得爱のフライパン，回到洞窟对ヤン使用爱のフライパン的话，就

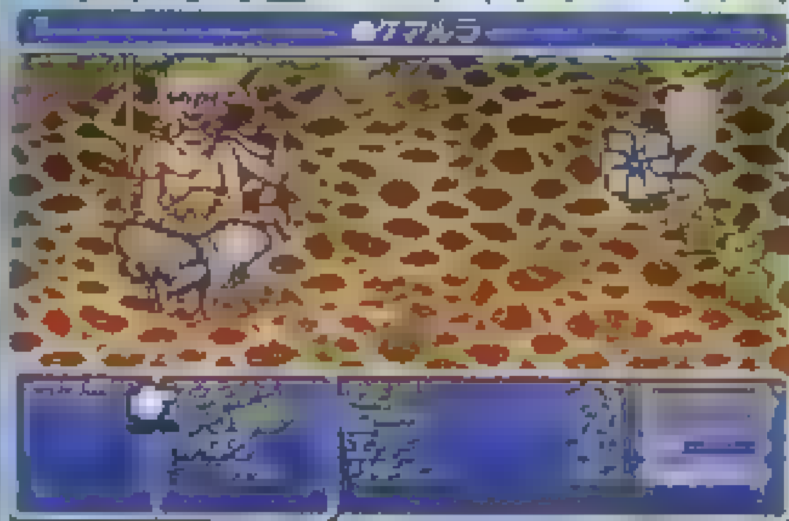


可以获得召唤兽シルフ。此后，再度返回ヤン的妻子那里的话，能够获得エッジ的“投げる”的最强武器包丁（但是若フースーヤ已经成为同伴的话，就不能获得了）。

入手物品

支线——幻兽之町

幻兽の洞窟位于トメラの村西北方的一个小岛上。进入后也需要使用レビテト魔法，洞中也有许多隐藏道路，其中更能够获得制造最强之剑エクスカリバー所需要的素材——ネズミのしっぽ。进入幻兽之町后，这里可以与位于图书馆里的幻兽アスラ、リヴァイアサ



ン战斗。アスラ拥有愤怒、慈爱、微笑三种表情，在这三种表情下，行动和魔法也会发生变化。此外，我方不攻击的话，她也不会反击。所以这里建议大家使用リフレク魔法，使对方不能使用ケアルダ，之后便一直使用物理攻击。如果HP不足就立刻进行回复。リヴァイアサン会使用威力强劲的大海啸，在背对我方时则会使用ブリザラ。其弱点是雷，因此不断使用雷魔法、雷属性忍术能够对它造成较大伤害。将它们打败后，就能够令其成为召唤兽。

入手物品

19 魔导船

虽然成功获得了最后的一颗水晶，但哥鲁贝萨却再度出现并重新控制了卡因……最后的水晶也因此被夺走，通往月亮的道路也即将开启……回到矮人城后，大家从国王那里得知了魔导船的传说——也许这艘船能够带领大家前往哥鲁贝萨的所在地。回到地上世界的米西迪亚后，在长老的祈祷下，魔导船出现。它载着大家来到了月面世界。

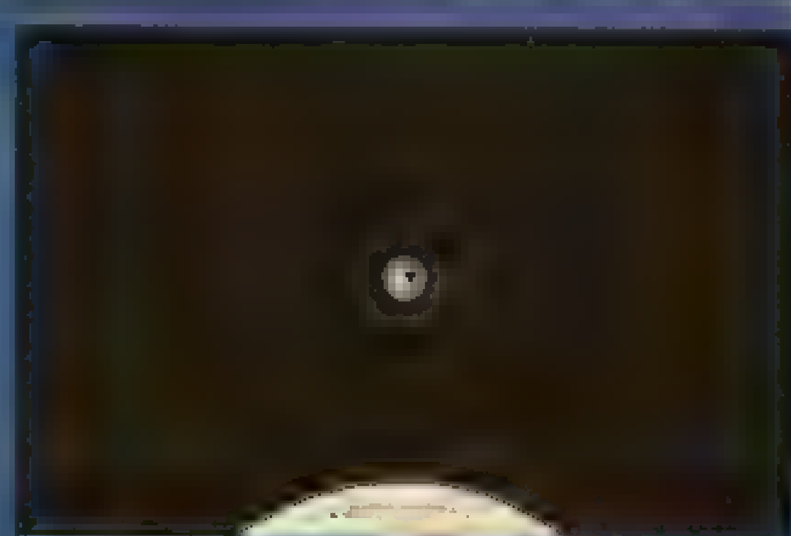


▲进入魔导船后，在水晶前按确定键就可以前往月面世界（月面世界的敌人有许多都带毒攻击，建议大家都买一些回复物品做好准备）。

注：返回地面世界后，将……交给住在……岛的人，可以获得……，再前往地底世界的……家（地图右下的房子），就可以获得……

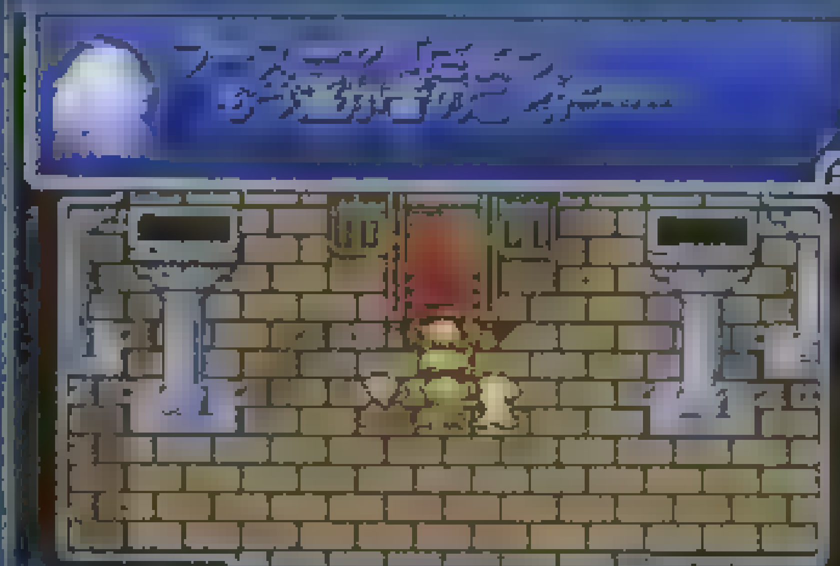
20 真相

在月之民的居住地里，大家见到了负责守护月之民长眠的老人——夫斯亚。通过交谈大家了解到，很久以前，火星与木星之间，有一个星球正面临着毁灭的危机。那时幸存下来的人们乘坐飞船逃到了蓝之星——也就是现在的地面世界。但是当时该星球还处于进化的阶段，于是那些人便创造出了另一个月亮，并在那里开始了永久的长眠。这些人就是月之民。不过，也有一个名叫塞姆斯的人不愿就此进入长眠，他想要将蓝之星的一切全部消灭，然后让自己居住。于是，夫斯亚把塞姆斯封印了起来。不过后来在长久的睡眠中，塞姆斯的意念却得到了强化，于是那股意念，将蓝之星上邪恶的人们变得更加邪恶——甚至企图操纵他们收集水晶——水晶原本是月之民的能量源泉。塞姆斯这么做，是想让巴布伊尔塔上的次元电梯启动，之后，就可以用次元电梯将巴布伊尔的巨人送到蓝之星上进行破坏——也就是说，哥鲁贝萨也不过是那个月之民所操纵的傀儡罢了。不过，最让塞西尔吃惊还在后面，大家所乘坐的魔导船，其实是很久以前由夫斯亚的弟弟克鲁亚为了前往蓝之星而制造的。克鲁亚一直对蓝之星充满了憧憬……至于飛魔之道、飞空艇的技术等等也是那个时候一起被带到



了蓝之星上。后来，克鲁亚和蓝之星上的一个女孩陷入了恋情，并生下了两个孩子……而其中的一个，就是塞西尔，而另外一个孩子，则是——

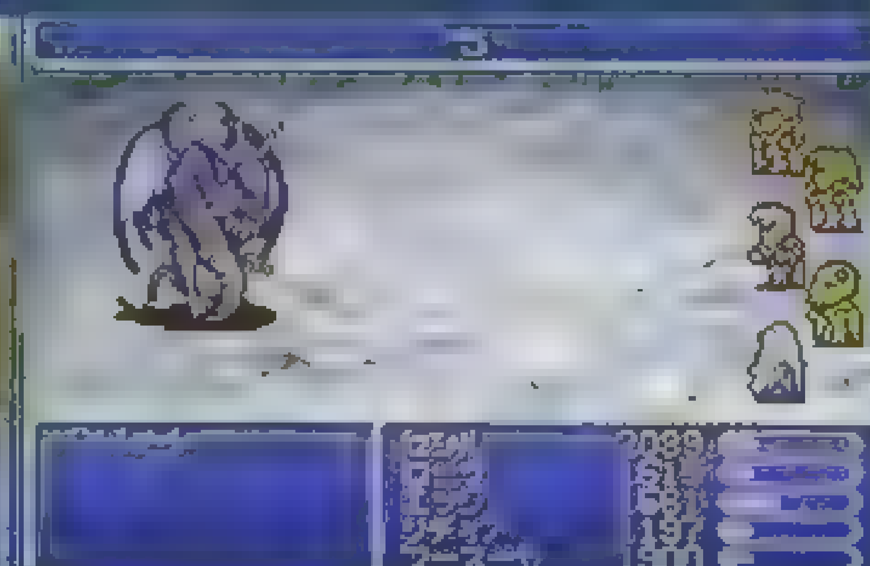
了解到这一的事实真相后，大家不仅没有退缩，反而坚定了打败巨人、粉碎塞姆斯这一计划的决心！



▲降落月面后，要穿越几个的洞窟后，才能够到达月の民の馆（里面可以免费进行HP回复），对着无人的椅子对话的话，フースーヤ就会出现，在事件过后，フースーヤ加入同伴，此时再度返回地面世界即会发生与巨人的战斗。



▲前往バロン城后，バロン王会化为幻兽オーディン复活，オーディン在第4回合召唤出来时会使用斩铁剑，一旦中了这招，就会GAME OVER……所以要快速在前3个回合内将其打败。战斗胜利之后，便可令其成为召唤兽，以后在战斗中它会随机使用斩铁剑，一般杂兵通通一击必杀。



注：在月の民の馆东边的洞窟里有幻兽神的洞窟，里面有最强的幻兽……巴哈姆特，将其打败即可令其成为召唤兽。要注意在洞窟中会遇到3个……，建议每打败一个就回去存档回复。已经被打败的……是不会再出现的。在进入后……的战斗后，它会立刻进入倒数状态，当5次之后，就会使用全体攻击技……，……没……不……活……，因此务必……给全员使用……，在这之后的战斗就非常轻松了。

入手物品

月の地下通路：きんのリンゴ、つきのカーテン、ほしのすな

幻兽神の洞窟：げんじのかぶと、げんじのこて、げんじのたて、げんじのよろい

游戏BUG 本作有一个BUG：在队伍中有4名或4名以下同伴的时候，进入菜单使用物品，之后在“ならびかえ”一项中将同伴移动至空白处，之后再选择物品。这样的话游戏将无法继续操作，甚至还有一定几率使记录丢失……

物品一览

物品名	作用
ポーション	HP 回复(小)
ハイポーション	HP 回复(中)
エクスポーション	HP 回复(大)
エーテル	MP 回复(小)
エーテルドライ	MP 回复(中)
エリクサー	HP・MP 完全回复
フェニックスのお	回复战斗不能
きんのはり	治疗石化状态
おとめのキッス	治疗青蛙状态
うちでのこづち	治疗小人状态
ダイエットフード	治疗猪状态
やまびこそう	治疗沉默状态
めぐすり	治疗黑暗状态
どくけし	治疗毒状态
じゅうじか	治疗诅咒状态
ばんのうやく	エスナ的效果
アラーム	呼唤出魔物
ぎんのリンゴ	最大 HP 加 50
きんのリンゴ	最大 HP 加 100
ソーマのしずく	最大 MP 加 10
テント	在野外或记录点上使用 HP・MP 回复
コテージ	在野外或记录点上使用HP・MP完全回复
ひじょうぐち	テレポ的效果
こびとのパン	サイトロ的效果
ギザールのやさい	在特定场所使用召唤出デブチョコボ(存放道具用)
ギザールのふえ	效果同ギザールのやさい
ボムのかけら	ファイア的效果
ボムのみぎうで	ファイラ的效果
なんきょくのかぜ	ブリザド的效果
ほっきょくのかぜ	ブリザラ的效果
ゼウスのいかり	サンダー的效果
かみがみのいかり	サンダラ的效果
ほしのすな	ブチメテオ的效果
リリスのロづけ	アスピル的效果
バンパイアのきば	ドレイン的效果
バッカスのかけ	バーサク的效果
エルメスのくつ	ヘイスト的效果
どうのすなどけい	ストップ的效果(短)
ぎんのすなどけい	ストップ的效果(中)
きんのすなどけい	ストップ的效果(长)
くものいと	スロウ的效果
スケープドール	ブリンク的效果
あかいきば	炎之吹息的效果
しろいきば	冷气之吹息的效果
あおいきば	闪电之吹息的效果
ひかりのカーテン	リフレク的效果
ボムのたましい	自爆的效果
つきのカーテン	リフレク/打击无效
せいじゃくのかね	サイレス的效果
だいちのドラム	クエイク的效果
クアールのひげ	デス的效果
おうぎのしょ	随机召唤出召唤兽
かいじゅうずかん	ライブラ的效果
めざましどけい	回复睡眠状态
ユニコーンのつの	回复麻痹/睡眠/混乱/狂战士状态

21 兄长

[illegible]，哥鲁贝萨气急败坏地跳了出来，但他的行为被夫斯亚的阻止，同时也恢复了自己的神智。原来，哥鲁贝萨就是塞西尔的孪生哥哥——由于潜藏在心中的那一丝邪恶，他一直以来被塞姆斯的心灵感应给利用……而其体内的月之民克鲁亚的血统，更是令邪恶的力量得到了增幅……

注1：进入巨人内部后，直到完成这一段故事为止都不能离开，因此建议大家事先准备好足够的回复物品，将等级练到合适的阶段再进入。

注2：在巨人中大家建议找到[illegible]这个物品，它是获得最强防具[illegible]的必要物品。



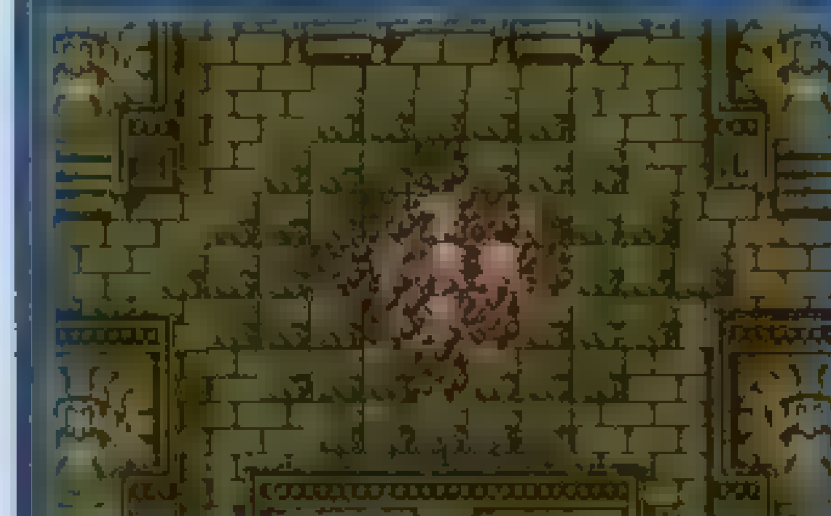
▲曾经打败的四天王全全部复活，虽然他们的能力比以前更强，但弱点都没有变化。

▲オ[illegible]是攻克这里的强力武器，强烈建议大家带上。

▲打败四天王继续前进可遇到这里的BOSS"巨人控制装置"(之前建议大家先存档)。这个巨人控制系统有3个，要打败它们也要按照防卫システム→制御システム→迎击システム的先后顺序，否则必定全全灭。

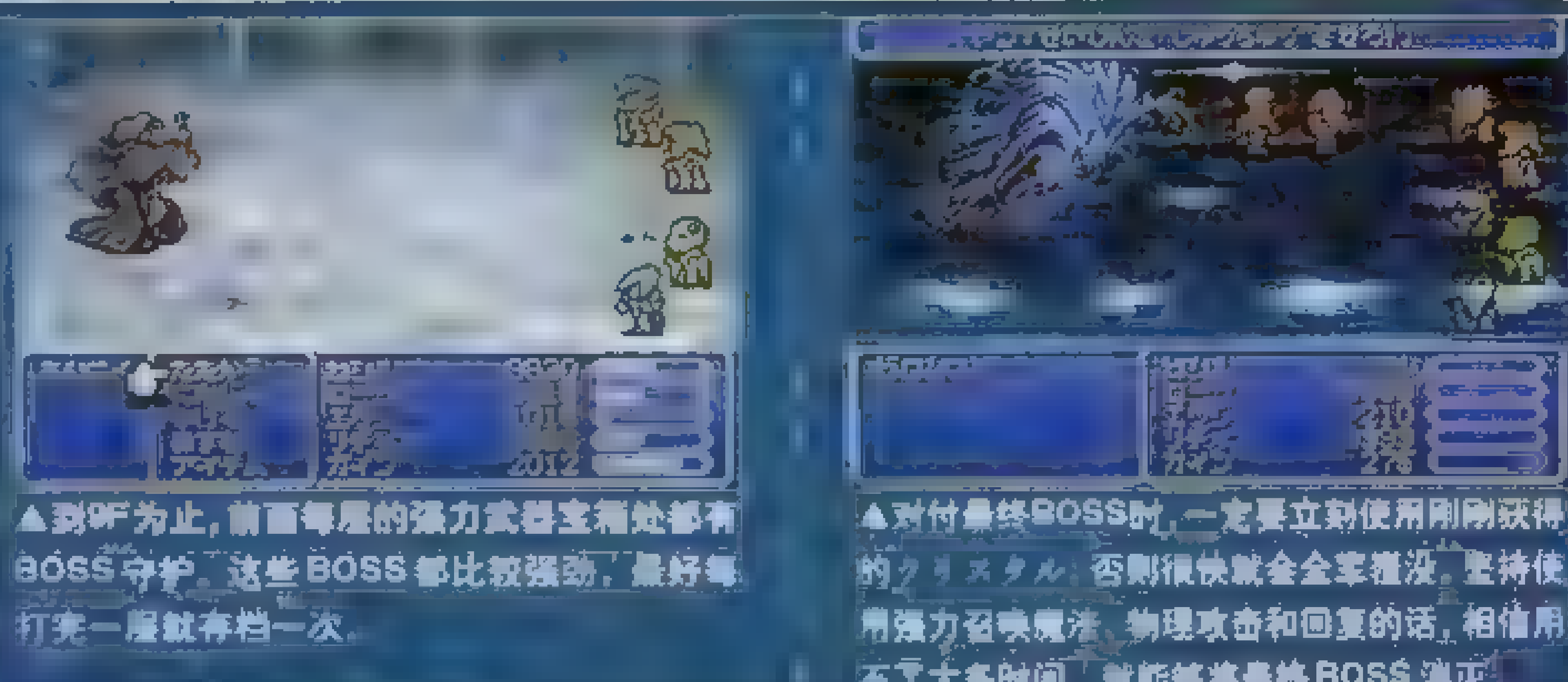
22 最终之战

为了赎罪，哥鲁贝萨和夫斯亚一起返回了月面世界，准备和塞姆斯决一死战。不忍兄长独自送死的塞西尔则在大家的劝说下抛弃了一直以来的隔阂，乘坐魔导船援助兄长。最后的战斗，即将展开……



▲在地下7F设置有最后的脱离点，之后就除了返回7F以前，是无法离开迷宫的。

注：由于最终迷宫中的敌人大都比较强悍，建议大家将等级练至50级左右比较合适，最终迷宫中一直延伸到地下11F，途中有许多隐藏道路，在里面也能得到不少强力武器和物品。



▲到9F为止，前面每层的强力武器宝箱处都有BOSS守护，这些BOSS都比较强劲，最好每打完一层就存档一次。

▲对付最终BOSS时，一定要立刻使用刚刚获得的クリスタル，否则很快就会全军覆没，坚持使用强力召唤魔法、物理攻击和回复的话，相信用不了太多时间，就能够将最终BOSS消灭。

入手物品

1F：くろしょうぞく
2F：けんじゃのつえ、ドラゴンシールド、ファイアビュート、
3F：ドラゴンヘルム、ドラゴンメイル、ドラゴンのこて、ムラサメ
4F：アルテミスのや、エリクサー、きろいきば、エクスポーション、ほしくずのロッド
5F：クリスタルのたて、まもりのゆびわ、クリスタルメイル、クリスタルのこて、しろのローブ、クリスタルヘルム、あかいきば、ラグナロク
6F：アルテミスのや、ふうましゅりけん、コテージ、きんのリンゴ、まもりのゆびわ、ミネルバビスチェ
7F：ホーリーランス、リボン×2
8F：ふうましゅりけん
9F：エリクサー、ギザールのふえ
10F：ふうましゅりけん、ふうましゅりけん

隐藏要素

月の遗迹

在游戏通关后静静等待，待THE END字样出现后，按A键就能够存储通关记录。读取通关记录后，就可以进入隐藏迷宫"月之遗迹"。



▲在月面上会出现酷似MOAI石头人像的岩石。它的下面就是月之遗迹的入口。



只要将迷宫中的9本奥义书收集全以后，就能够见到最强的敌人。

通关前三个版面后，会来到一个有记录点的地方。要进入正中央的小房间，就必须注意两点：队伍中要有能够引发在小房间中发生事件的角色；从里面的道路继续前进3个版面后，就可以再度回到这个地方。如此一来，在小房间内所发生的事件以及所需角色也会改变。也就是说，队伍中没有那个所需角色的话，就不能进入小房间发生事件。而继续前进3个版面的话，就可以令所需的角色发生变化。



试练の洞窟

1.在完成バブイルの巨人的事件后，此时可以再度前往月面世界。待ネミングウェイ留话后，前往ミシディア村，这里可以看到所有之前加入队伍的同伴（テラ除外）：ギルバート、ヤン、パロム、ポロム、シド。此刻可以进行成员变更（主角除外）。之后，只要前往试练之山，就会追加新的剧情。



2.隐藏迷宫一共8层。途中有许多隐藏道路，那些宝箱中能够获得一些角色的武器装备。

入手物品

B1F：レッドジャケット、エクスポーション

B2F：ばんのうやく、フェニックスのお、ヒュブノクラウン

B3F：ネコみみフード、ばんのうやく、びゃっこのかめん

B4F：レッドキャップ、コテージ、アラーム、ブレイブスーツ

B5F：アラーム、ばんのうやく、けんじゃのローブ、ローブオブロード

B6F：グランドヘルム、グランドアーマー、エーテルドライ

B7F：ラストエリクサー×2

3.到达B8F后，正中央有一个回复点和脱离点，而周围有5个小岛。每个岛上都放置着隐藏迷宫追加角色的最强武器。当相应的角色在队伍中的时候，只要上前调查就会与BOSS展开战斗。只要将这些BOSS打败就可以获得最强武器装备了。



武器名	BOSS名（图鉴号）
ゴッドハンド	ストームドラゴン（No.222）
（ヤン）	ミルストーム能够将全员打至濒死状态，此时应立刻全体回复。
アポロンのハープ	ギガースウォーム（No.223）
（ギルバート）	注意所有攻击都会遭到其反击。
トリトンダガー	ブリンマスター（No.224）＋ブラックブリン×2＋ホワイトムース×2
（パロム）	
セラフィムメイス	ティラノサウルス（No.225）
（ポロム）	会使用地震、火焰等全体攻击。之前可以用レビテト来防御。
トールハンマー	デスマシーン（No.226）
（シド）	除了会全体火焰攻击外，还拥有给予单体400伤害的技能。所准备复活物品或带上能复活的角色比较保险。

武器一览

武器名	攻击力	命中率	其他
暗黑の剣	10	80	属性暗
シャドーブレイド	20	85	属性暗
デスブリンガー	30	90	属性暗、效果即死
传说の剣	40	99	属性圣
光の剣	99	99	属性圣、可投掷
エクスカリバー	160	99	属性圣、可投掷
ラグナロク	200	99	属性圣
古代の剣	35	77	诅咒效果、可投掷
ブラッドソード	45	50	HP吸收、可投掷
ミスリルソード	50	80	—
眠りの剣	55	77	睡眠、使用时スリプル效果、可投掷
フレイムソード	65	80	属性炎
アイスブランド	75	80	属性冰
ブレイクブレイド	77	80	使用时ブレイク效果、可投掷
アヴェンジャー	80	95	石化、使用时バーサク效果、可投掷
ディフェンダー	105	95	使用时プロテス效果、可投掷
スピア	9	99	属性空
ウィンドスピア	55	80	属性空
炎の枪	66	80	属性空／炎、使用时ファイラ效果
冰の枪	77	80	属性空／冰、使用时ブリザラ效果
ブラッドランス	88	22	属性空、HP吸收、可投掷
グングニル	92	80	属性空、可投掷
飞龙の枪	99	95	属性空、可投掷
ホーリーランス	109	80	属性空／圣、使用时ホーリー效果、可投掷
ドワーフの斧	62	69	—
オーガキラー	80	69	—
ポイズンアクス	95	60	毒、使用时ポイズン效果
ルーンアクス	100	60	—
弓	10	30	属性空
クロスボウ	20	35	属性空
グレートボウ	30	40	属性空
キラーボウ	40	30	属性空
エルフィンボウ	50	75	属性空
与一の弓	60	60	属性空
アルテミスの弓	80	70	属性空
メデューサの矢	1	—	石化
铁の矢	3	—	—
圣なる矢	10	—	属性圣
炎の矢	15	—	属性炎
冰の矢	15	—	属性冰
雷の矢	15	—	属性雷
黑暗の矢	20	—	黑暗
毒矢	30	—	毒
口封じの矢	35	—	沉默
天使の矢	40	—	混乱
与一の矢	50	—	—
アルテミスの矢	75	—	—
鞭	20	50	麻痹
チェンウィップ	30	55	麻痹
电击鞭	40	60	属性雷、麻痹
ファイアビュート	50	65	属性炎、麻痹
龙の髭	55	75	麻痹
ミスリルナイフ	20	99	可投掷
ダンシングダガー	28	94	使用时ダンシング效果、可投掷
メイジマッシャー	35	75	沉默、可投掷
くない	25	90	可投掷
阿修罗	32	90	—
虎铁	40	90	—
菊一文字	48	90	可投掷
村雨	55	90	使用时プロテス效果、可投掷
正宗	65	99	使用时ヘイスト效果、可投掷
炎の爪	0	80	属性炎
冰の爪	0	80	属性冰
雷の爪	0	80	属性雷
妖精の爪	0	50	混乱
地狱の爪	0	90	毒
猫の爪	0	99	睡眠
木槌	45	75	—
ミスリルハンマー	55	75	—
大地のハンマー	65	75	使用时クエイク效果
ロッド	3	40	—
アイスロッド	5	45	属性冰、使用时ブリザド效果
フレイムロッド	7	45	属性炎、使用时ファイア效果
サンダーロッド	10	50	属性雷、使用时サンダー效果
リリスのロッド	13	50	HP吸收、使用时アスピル效果
变化のロッド	15	50	使用时ポーキー效果
妖精のロッド	30	55	使用时コンフュ效果
星屑のロッド	45	60	使用时プチメテオ效果
杖	4	45	使用时解毒效果
愈しの杖	8	50	使用时ケアル效果
ミスリルの杖	12	55	治疗麻痹・睡眠・混乱・狂战士
力の杖	30	99	狂战士效果
波动の杖	36	60	使用时ディスペル效果
贤者の杖	48	65	レイズ效果
ルーンの杖	52	60	使用时サイレス效果
梦の竖琴	8	65	睡眠效果
ラミアの竖琴	18	90	混乱效果
ブーメラン	20	80	属性空
圆月轮	40	85	属性空
手里剑	40	99	可投掷
风魔手里剑	80	99	可投掷
包丁	255	99	可投掷

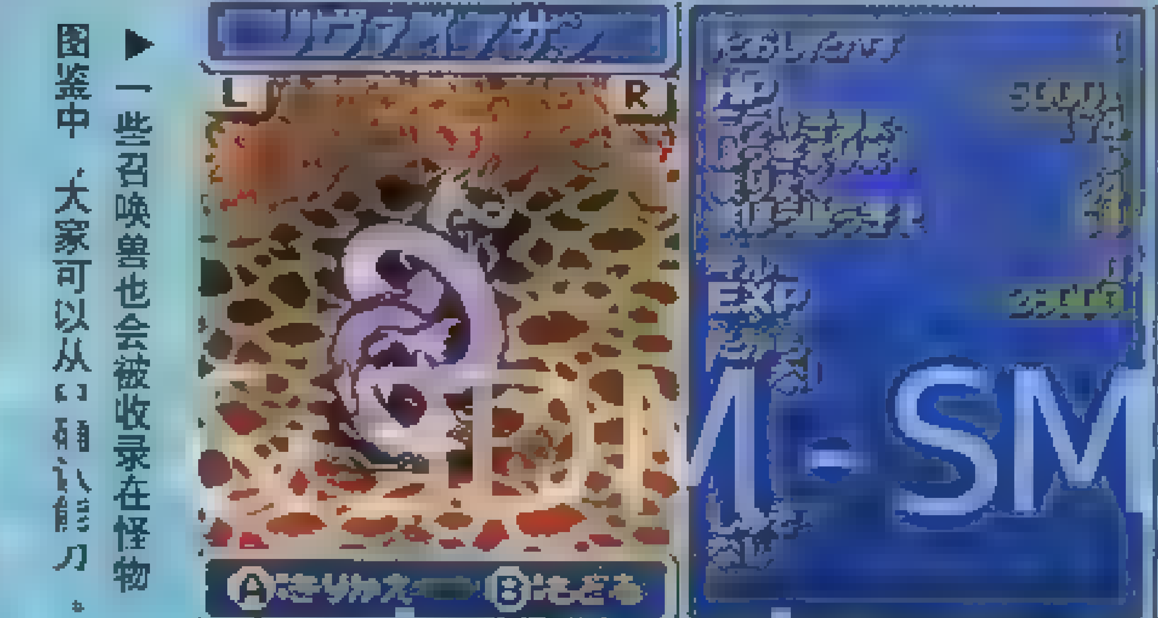
隐藏召唤兽

将以下几个怪物打败后，会随机得到召唤兽。虽然这些召唤兽都不是十分强劲，但对于那些喜欢完美通关的人来说，还是值得收集的吧。

召唤兽	打败怪物
ゴブリン	ゴブリン、ドモボーイ、ゴブリンキャップ、リルマーダー
ボム	レメディボム、ダークグラネイド
コカトリス	ダイブイーグル、ルドランベビー、コカトリス
マインドF	マインドフレア

召唤兽一览

召唤兽	MP	对象	效果
チョコボ	7	我单・敌单	给予对手伤害
ドラゴン	20	我单・敌单	给予对手伤害
タイタン	40	敌全	给予对手伤害
シヴァ	30	敌全	给予冷气属性伤害
ラムウ	30	敌全	给予雷属性伤害
イフリート	30	敌全	炎属性伤害
シルフ	25	我全・敌单	吸收HP
アスラ	50	我全	施加プロテス／レイズ／ケアルガ中某一个
リヴァイア	50	敌全	给予对手伤害
オーディーン	45	敌全	随机将杂兵一击必杀
バハムート	60	敌全	给予对手伤害
ゴブリン	1	我单・敌单	给予对手伤害
ボム	10	我单・敌单	自爆给予对手伤害
コカトリス	15	我单・敌单	石化对手
マインドフレア	18	我单・敌单	给予对手伤害



▶一些召唤兽也会被收录在怪物图鉴中，大家可以从中确认能力。

音乐欣赏 在标题画面的“おまけ”选项中，玩家可以进入音乐欣赏模式，里面收录了游戏中全部的乐曲。其中自然也包括了如今被收录进日本小学音乐课本的“Theme of Love”。

文 沙罗 协力 阿修罗



王国之心II
Square Enix A·RPG
PS2
2005年12月22日 日版

掐指算算，本作的发售距离PS2版的初代已经有好几个年头了。尽管当年发售的初代也有不少缺点，但仅凭那些迪士尼著名角色的参与，就已经让这游戏受到了全世界玩家的青睐。本作也不例外，发售首周便拥有72万份销量的成绩，更向世人们证明了那些卡通角色的魅力。客观的说，本作的流程和难度比初代流畅、简单了许多，但由于时间和篇幅的关系，它却令撰写攻略的沙罗长久以来第一次有了种力不从心的感觉——只希望在以后，能够有机会为大家讲明白本作与前几作的主线剧情的千丝万缕吧。

游戏的基本进程

除去一开始的序篇不谈，主人公索拉等人的冒险方式都是固定的。一开始要乘坐积木船打通前往各个世界的大门。完成一个世界的故事后，地图上就会出现新的世界以及新的大门。打开各个世界的大门后，以后就可以任意在各个世界中来往了。

用积木船打开前往各世界的大门
▼
在可前往的世界中展开冒险
▼
新的世界出现

战斗系统

たたかう 攻击



战斗菜单默认的第一条，只要玩家连打○键就能够使出连击。随着索拉等级的提升，其连击的次数也会增加，还能够增加空中连击以及各种终结技。所谓终结技，就是在普通连击之后按下□键，这样索拉就会使出一些特殊的攻击动作。

まほう 魔法



基本战斗手段之一，玩家可以在下一级菜单中选择想要使用的魔法进行辅助、回复甚至直接攻击。使用魔法会消耗MP，其中回复魔法将瞬间消耗所有MP。MP耗完之后会进入补充阶段，此时MP槽变成紫色，在MP补充完前无法使用魔法。

しょうかん 召唤



随着剧情的发展，玩家将可以使用多种不同的召唤魔法。召唤和变身一样消耗DRIVE槽，召唤成功以后DRIVE槽就会变成召唤时间槽。在时间耗完之前，索拉将和召唤出来的角色一起行动，而其他两名出战同伴在召唤期间将不再出现在战场上。



随着召唤角色的不同，战斗指令也会发生不同的变化，玩家可以尝试多种不同的战斗方法。

チェンジ 换人

在战斗中玩家可以随时通过这个指令替换上场角色。如果上场角色身上装备了オートチェンジ技能，那么在他被击倒时会自动与未上场的角色替换。



アイテム 道具

在战斗中每名角色只能使用事先装备在自己身上的道具，而不同角色所能装备的道具数量限制也是不一样的。



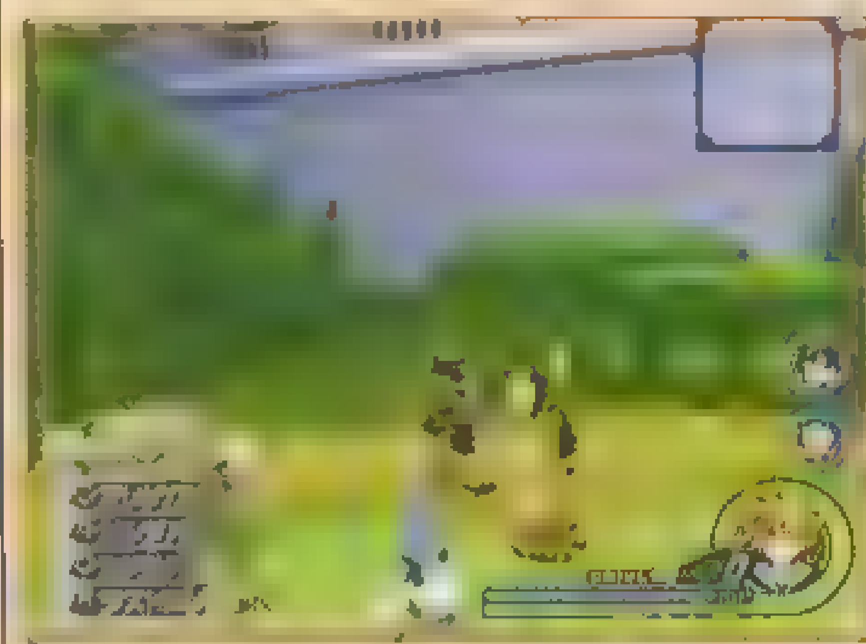
れんけい 连携技

选择这项指令后，索拉将会与特定的角色发动连携技，也就是通常我们所说的合体技。连携技不仅看上去十分华丽，还具有高连击数、高伤害力等诸多特点。使用连携技会消耗所有MP，这一点是需要注意的！



ショットカット 快捷操作

在战斗中玩家只要按下L1键，基本战斗菜单就会发生变化。此时玩家只要再按下○×□△中的任意一个键就能直接使用事先设定在对对应按键上的指令或道具。



リアクションコマンド 反应指令

本作新增的系统，针对不同敌人的不同攻击，战斗菜单最上面会出现不同的反应指令。只要玩家即时按下△键就能够做出特别的动作，而这些动作往往会对闪避敌人的攻击或消灭敌人有特别的帮助。在装备了特定技能后，系统还会自动将变身、召唤、连携等指令放置在反应指令的位置，帮玩家省下了在菜单中选择指令的时间。



ドライヴ变身

发展到一定情节以后索拉就能够使用变身能力，并且可以变身的形态也会随着情节的发展而增加。每种变身形态的技能都是固定的，而每种变身形态都有各自的等级设定，升级方法也各不相同。当3种基本变身形态升级后，索拉的普通形态也会获得其中的某项特殊技能——即成长技能。变身需要消耗DRIVE槽，变身以后DRIVE槽会变成该形态的时间槽，当时间耗尽时索拉就会变回普通形态。



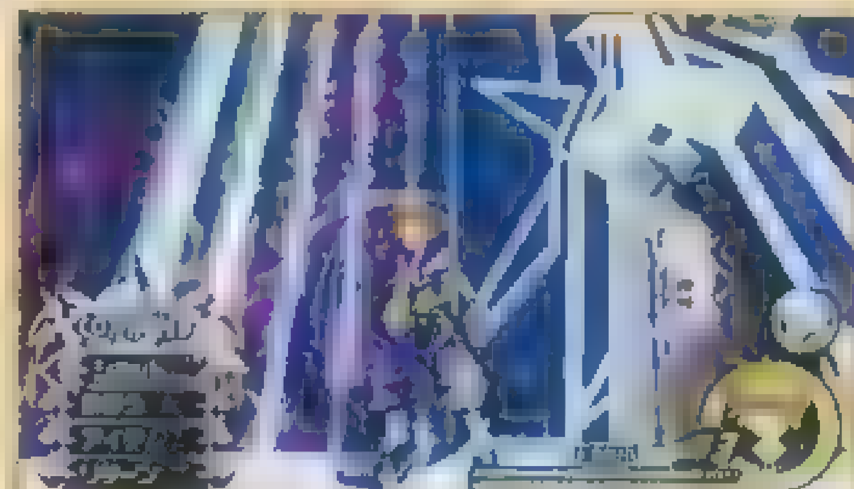
ブレイヴフォーム

索拉与果菲合体而成的形态，必须有果菲在场才能变身；这一形态下索拉使用两把键刃，技能都以键刃格斗为主；本形态的成长技能为高跳（ハイジャンプ），能够提升索拉的跳跃高度；本形态获得经验值的方法为，变身后每成功击中敌人一次即可获得1点经验值。



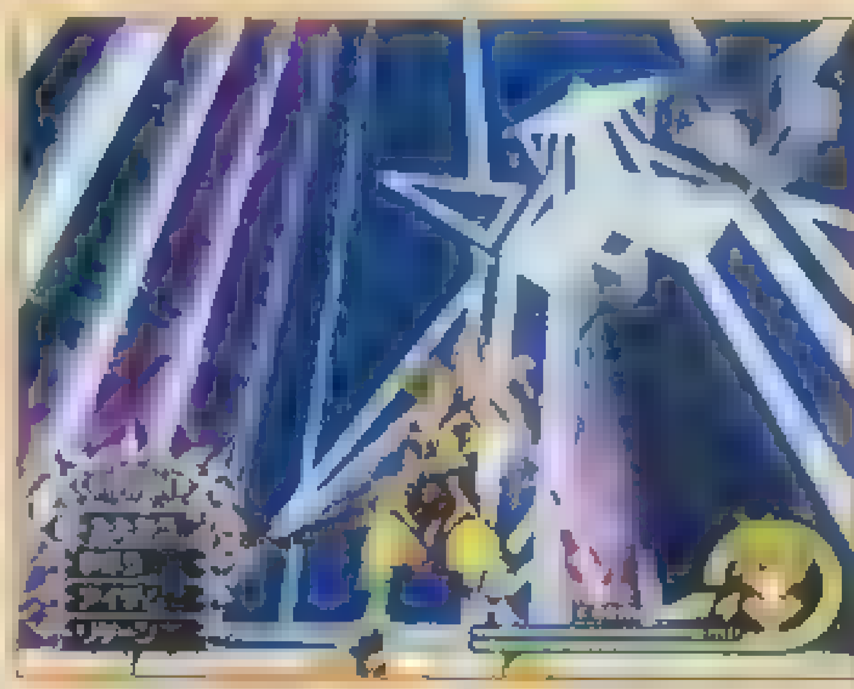
ヴィズダムフォーム

索拉与唐老鸭合体而成的形态，必须有唐老鸭在场才能变身；这一下形态下索拉始终处于浮游状态，普通攻击变为魔法弹射击；本形态的成长技能为空中浮游，配合摇杆按下□键后可以令索拉在空中快速飘移；本形态下要击倒无心才可以获得经验值。



マスターフォーム

索拉同时与果菲、唐老鸭合体的形态，必须三人同时在场才能变身；这一形态下索拉的格斗和魔法能力同时上升，同时具备ブレイヴ、ヴィズダム形态的一些特性；本形态的成长技能为空中闪避，在空中再度按下×键可以令索拉做出闪避动作，同时能够起到二段跳的作用；本形态下获得经验值的方法是收集打倒敌人后出现的黄色DRIVE奖励，小球的经验值为1，大球的经验值为3。



ファイナルフォーム



隐藏的第4种形态。所有能力大大加强。根据实验，本服装会在游戏后期变身为マスターフォーム时随机出现。不过，当索拉能够使用这套服装时，游戏进程已经是最终迷宫前了……

アンチーフォーム，变身成以上4种形态时随机出现的暴走形态；这一形态下索拉的移动、攻击速度将大幅提升，但是他将赤手空拳进行战斗，同时无法使用道具、魔法以及反应指令，也无法自由解除变身，只能等待时间槽耗尽。



战斗奖励

和前作一样，己方角色只要将敌人击倒敌人就会变成各种战斗奖励散落在战场上，只要玩家控制角色接近这些战斗奖励就能将其纳为己有。本作的战斗奖励一共有5种，绿色的圆球是HP奖励，取得后可以回复HP，小球回复1，大球回复3；透明的蓝色圆球是MP奖励，取得后可以回复MP，小球回复1，大球回复3；黄色圆球是DRIVE奖励，用来回复DRIVE，大球的回复量约为小球的3倍；金色的晶体为金钱，小号的1元，大号的5元；红色或绿色的宝箱中则是各种道具以及合成材料。



▲在一些特殊的战斗结束后，参战角色的一些能力还会给予提升。至于提升的能力是些什么，玩家们可以在画面右上角看到。

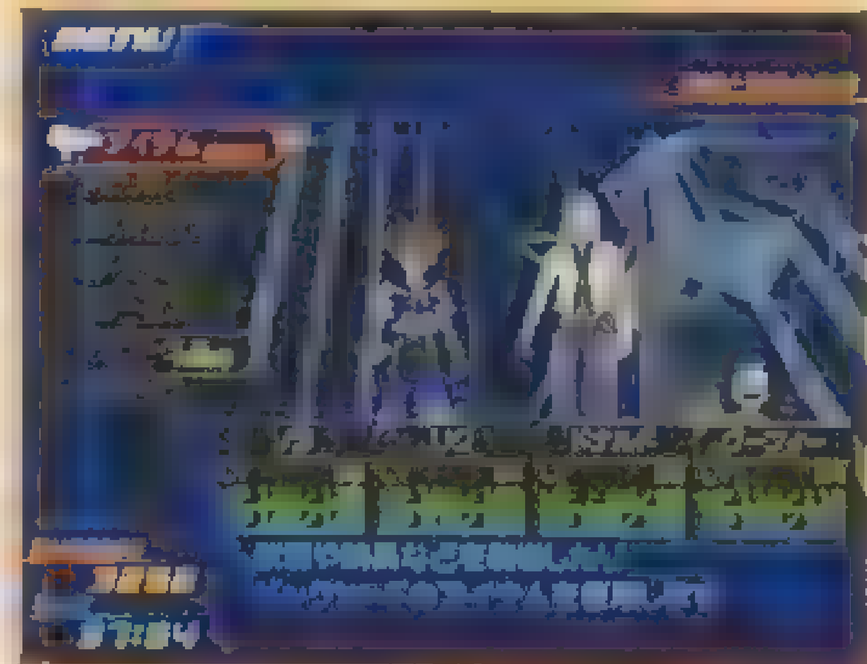
道具合成

世界各处的飞天猪除了起到商店的作用外，同时也担任着合成屋的重要职责。玩家可以通过战斗或开启宝箱得到多种合成素材以及合成配方，利用这些东西就可以在合成屋里合成出商店中没有出售的强力装备以及高级回复药品。飞天猪的等级会随着玩家合成次数的增多而不断提升，高等级的飞天猪所能合成的道具种类也会增加很多。



菜单界面

在没有发生战斗的时候按下START键就能调出系统菜单界面，在这里玩家可以选择各种指令。



アイテム	进行道具的使用或者武器防具的装备
アビリティ	进行技能的装备，选择カスタマイズ对索拉的快捷键以及同伴的行动方针进行设定
パーティー	更换出战的队员
ステータス	察看索拉及同伴的状态
ジミニーメモ	察看记录在杰米尼笔记中的各种信息
コンフィグ	用来改变游戏系统的基本设定。

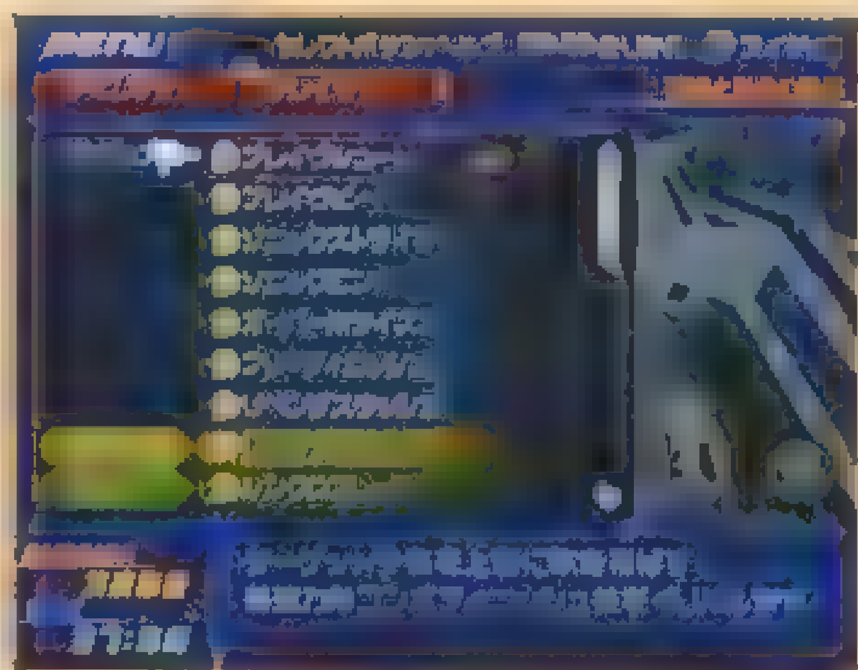
道具·装备

索拉以及同伴除了可以装备武器、防具和饰品外，还能够装备一定数量的道具。在战斗中玩家只能使用该角色装备的道具，如果将某个道具设定为"自动补充（オートリロード）"状态，如果在战斗中使用了该道具，战斗结束后系统就会自动将其补充到装备一栏。除了武器外，每个角色能够装备的防具、饰品和道具数量都是不一样的，随着等级提升或达成特定条件，装备的数量也有机会得到提升。



能力装备

随着等级的提升，角色可以习得各种技能。每种技能都有AP值的设定，在角色总AP值的范围内，玩家可以随意搭配角色的各项技能。主角索拉是拥有技能最多的角色，其能力出现的顺序与游戏初期罗克萨斯在安乐之园所选择的道具有关。选择剑、盾、杖后索拉在升级时能力出现的顺序会发生变化。下面就为大家列出通关已经足够的前50级索拉的技能习得表。



索拉能够习得的技能

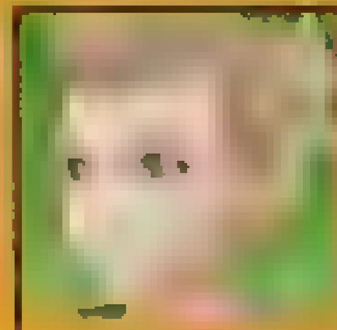
4	ライブラ	ライブラ	ライブラ
7	コンボアップ	アイテムアップ	EXP チャンス
9	EXP チャンス	コンボアップ	アイテムアップ
12	オートロックマジック	オートロックマジック	オートロックマジック
15	リアクションアップ	ダメージドライヴ	ファイアアップ
17	アイテムアップ	EXP チャンス	コンボアップ
20	リーフベール	リーフベール	リーフベール
23	ファイアアップ	リアクションアップ	ダメージドライヴ
25	ドライヴブースト	コンボリーヴ	ドロー
28	ドロー	ドライヴブースト	コンボリーヴ
31	コンビブースト	ディフェンダー	ブリザドアップ
33	ダメージドライヴ	ファイアアップ	リアクションアップ
36	エアコンボアップ	ブライズアップ	コンボマイナス
39	ブリザドアップ	コンビブースト	ディフェンダ
41	ラックアップ	ダメージアスピル	サンダーアップ
44	コンボマイナス	エアコンボアップ	ブライズアップ
47	コンボリーヴ	ドロー	ドライヴブースト
49	フィニッシュプラス	ラストリーヴ	チャージバーサク

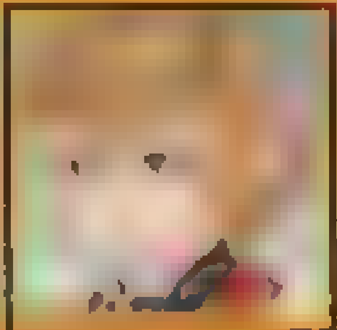
流程攻略

在完成打败1000个敌人的事件后，世界各地基本上都会追加新的故事，玩家可以从进入该世界时画面右上角的钥匙孔可以看出目前是否有还没有完成的事件。为了方便，文中的攻略将这些新追加的故事全部归类为“游戏后期”这一部分，请大家阅读时注意。



黄昏城 TWILIGHT TOWN



游戏前期

少年罗克萨斯总是做着一个奇怪的梦。索拉、利库、凯丽，以及XⅢ机关——这些梦境总是围绕着他们展开。

在不明不白之中，罗克萨斯渐渐明白了自己的不寻常之处——自己能看到的许多灵异事件，好友们却无法见到。终于，他忍不住自己的好奇心，来到了镇外的一幢别墅。

“你是不应该存在的人。”——在白色房间，一直守护着索拉恢复记忆的少女奈美妮对罗克萨斯说出了在他自己看来非常残忍的话。而他自己，也渐渐明白了自己的身分：被神秘的红衣人夺走了记忆，成为了XⅢ机关的第13号成员，以及……索拉的半个存在……

在阵阵呼喊之下，索拉从长久的睡眠之中醒了过来。虽然仿佛已沉睡了许久，但却回忆不起之前的事情。

黄昏城，虽然应该是初次来到，但却总有一种熟悉亲切的感觉。带着疑惑，索拉认识了海涅、敏兹和奥蕾特——罗克萨斯的好友们。从他们口中，索拉得知了米奇国王正在寻找着他们。

车站前，被大量敌人所包围的索拉等人被米奇国王所救。国王交给了索拉一个手制口袋，并要求大家离开这里，然后就失去了踪影。

米奇国王平安无事，那也就意味着和国王一起待在黑暗世界的利库也应平安。一想到这里，兴奋的索拉决定前往世界各地寻找利库，并和他一起返回以前居住的命运之岛。

旅行，再度开始了。

第1天

1. 按照系统指示熟悉各种基本操作，之后前往トラム广场
2. 穿过町はずれの森来到屋敷前

第2天

前往商店街后发生剧情

3. 调查街上的公告栏打工，赚够800元后前往驿前广场

第3天

来到驿前通り发生事件

4. 自动来到やすらぎの园，之后一边打败敌人一边前往いざないの园
5. 在终点处打败BOSS

第4天

6. 在空き地进行比赛

与ビビ的比赛获胜后发生剧情，与アクセル战斗

与中央男子对话后，与セッツァー比赛

第5天

在驿前广场发生事件，前往サンセットステーション调查7大不可思议事件

7. 调查了4个事件后，第6个事件出现

从トラム广场某个墙壁的缺口前往屋敷

第6天

战斗过后，前往屋敷

前往2F的白い部屋

进入2F右侧的书库

8. 来到电脑室，发生事件
9. 前往地下廊下（序幕结束）

前往车站前的广场，与敌人战斗一会后即可发生剧情

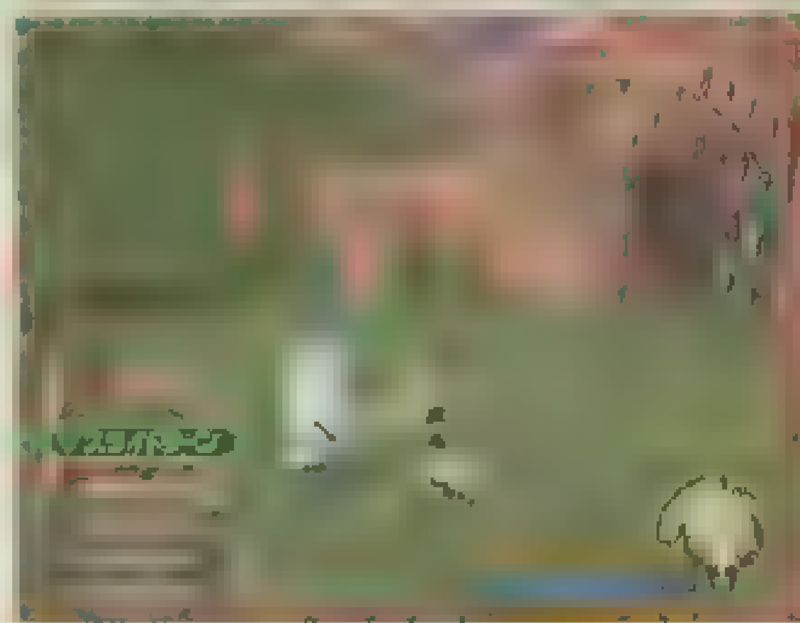
进入车站后与ドナルド对话坐车离开

10. 自动来到不可思议的塔，一直向上到达塔顶

1 在广场遇到サイファー后，玩家要从地上的ストラグルバトルで使う棒、手元を守るバーがついている以及剑というより杖みたいな棒这三样东西中选一样拿出来作为武器。不同的选择会影响到主角的初期能力值。其中，ストラグルバトルで使う棒注重攻击力，手元を守るバーがついている注重防御力，剑というより杖みたいな棒注重魔法力。由于本作难度相对1代简单许多，所以推荐大家选择攻击力。



2 与サイファー的战斗结束后，会出现新的敌人。一直跟在后面追就能来到屋敷前。一开始我方的攻击全部对其无效，不过过一会儿后就会发生事件，待主角获得キーブレード后，就能够攻击到敌人了。注意靠近敌人后按△键可以发动特殊动作。



3 打工一共有6种，商店街和トラム广场各有三种。一般来说打工一次最低可以获得10元，最高可以获得50元。这要看玩家打工的成绩来定。



▶ 在商店街的各个入口基本上都能够看到滑板，利用滑板可以大大加快移动速度，十分便利。

商店街

てがみはいたつ（送信）



最简单也最迅速的赚钱工作。只要在20秒内完成就能够获得50元，向大家强烈推荐。主角坐滑板将信送到街上所有人手上即可。方法是靠近NPC后按下△键，注意送信对象还包括了在空中飞的鸽子。

にもつはこび（运货物）



不断攻击货物，把其打到指定的地点。一般3连击即可将其打远，不过有时能够将货物打至高空，这时再其快落地时攻击能够打至很远的距离。但要注意当货物落下时若靠货物太近是会被砸伤的。

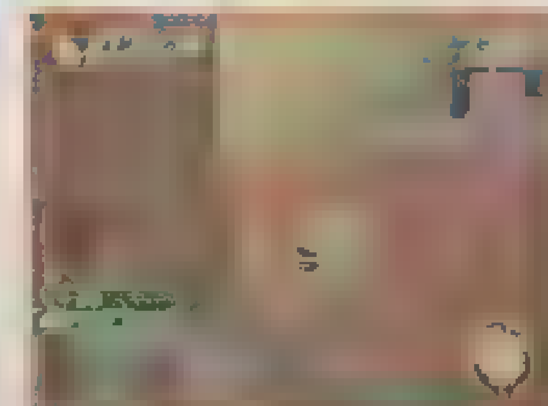
パフォーマンス（击球表演）



用武器将眼前的球打至空中，并且不断给予攻击，令其不掉在地上。利用墙壁的话，可以避免让球被打得太远而无法追上。顺利的话，轻易就能够打出几百HIT。若为完成度而玩，那建议大家后期再来。

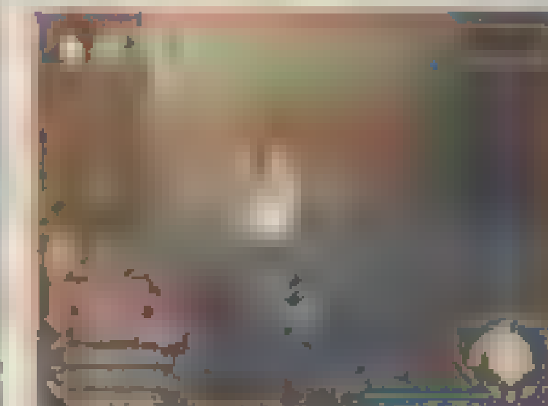
トラム广场

ポスターはり（张贴海报）



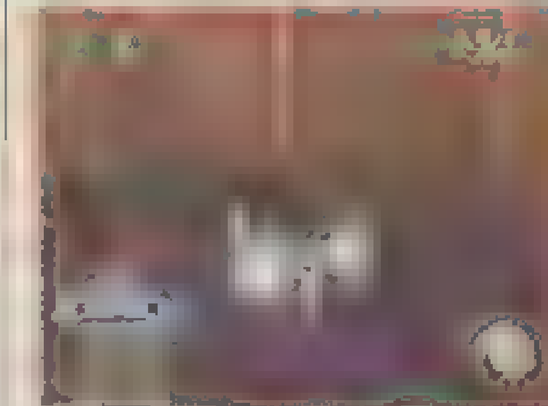
街上各处都有醒目的特殊标志，靠近标志按△键就可以贴上海报。一共要贴20章海报，所以是非常花时间的。有些地方可以连续贴2、3张海报，此时只要跳起来连按△键即可贴上。

ハチたいじ（消灭马蜂）



马蜂虽然速度快，但只要借助锁定，就可以轻松消灭掉。注意在其停下来时攻击才有效。不过由于数量较多，所以很花时间。

ガラクタそうじ（清理垃圾）



周围有一堆垃圾需要清理，虽然没有限制时间，但想要获得高评价，就要尽量减少攻击次数。一次攻击打中多数的垃圾的话，就能够一次性清理掉大量垃圾。

4 在这里玩家又要像1代那样，从剑、杖、盾中任选一个。不同的选择关系到以后索拉的技能获得顺序。比如选剑的话，那么攻击系的技能就会比魔法相关技能更早学会。

5 本作的第一场BOSS战。平时大家可以不必攻击，留意观察画面左下角是否会出现绿色的特殊反应指令。一旦出现，那么立刻按下△键即可发动。由于许多特殊指令的出现时间较短，所以建议大家连按△键比较稳妥。反复几次后就可以将BOSS打败。

6 比赛规则很简单，攻击命中对手后，就会掉落彩球，在限定时间内，谁获得的彩球更多，谁就获胜。将对手的体力攻击至0后，就会让对方露出很大的破绽。初期的比赛难度很低，对方几乎不怎么主动进攻。因此我们可以将对手当作敌人一样狠狠"虐待"！在对付ハイネ和ピピ时，注意尽量绕到他们的背后或侧面进行攻击。完成一次攻击后就尽可能地拾取掉落的球，慢慢把时间耗完就可以了。

◀在每场比赛获得胜利以后，和位于中央的人对话就可以开始下一场比赛。

7 与同伴对话后后，就可以开始调查不可思议的事件了。

カベの向こうの友达

调查小胡同的尽头墙壁后，就会突然出现无数白球袭来。躲避白球并走到墙壁处调查即可解决。

トンネルにひびくうめき声

进入トンネル靠近ピピ后就会发生。突然间会出现无数个ピピ，按照一般的战斗方式全灭即可。

もうひとりの自分

调查地图左下角的小瀑布后，就会出现一个与自己一模一样的黑影。将其打败即可。

うごめく荷物

从地图左下角的出口来到坡上，调查行李后，它们就会自己动起来。靠近它们按下△键即可抓住他们。之后连按△键即可完成。

幽灵列车の谜

之前的事件全部调查完毕后自动发生。结束后前往所谓的幽灵屋敷。

8 本次战斗中，我方控制的ロクサス将使用二刀流，因此连击技巧也大大加强。アクセル会躲避在火焰中，此时先锁定再用△键发动特殊攻击，就能够轻易地给予他伤害。

9 完成序幕后，我们操纵的主人公正式由ロクサス变成了ソラ。不过操纵方式基本和之前没有什么区别，物品之类的要素也会完全继承下来。

10 在不可思议之塔的顶层，索拉的服装会换成2代中的正式装，同时还会获得换装的新能力。初期只能变身为勇者装形态，不过以后还能获得其他形态。但是这里要特别注意，在战斗中改变形态后，只有采用指定的方式才能为该形态赚取经验值。

游戏中期

完成アグラバー或ハロウィンタウン的初期剧情后，这里就会追加新的剧情。

再度回到城内的索拉，突然遇到了向他求救的比比。在空地，当索拉他们打败了袭击众人的无存时，XIII机关的一员——赛克斯突然出现并给予了索拉警告：脱离了机关组织的控制，单独行动的阿克塞尔，正企图将索拉变成无心。

不久，索拉便从海涅等人口中得知了寻找索拉的下落而来到黄昏城的凯丽的事情。不过，她已经被阿克塞尔带走了。

前往空き地，发生战斗

▼

前往驿前广场发生剧情，之后前往虚空城进入电子世界

游戏后期

当完成アグラバー和ハロウィン的世界后，前往黄昏城的积木船通道会再度关闭，此时重新打一次，就可以再度进入黄昏城了。

在暗之世界中发现的瓶子，里面装有一根冰棍，以及一张照片——映有黄昏城外的别墅门前，海涅四人的照片。为了寻找相关的线索，索拉等人来到了照片中的别墅前，却意外地见到了倒在入口处的海涅等人。

"另一个黄昏城？"索拉等人从米奇国王那里所得到的手制口袋和水晶球，都是这个世界上独一无二的东西。然而，海涅他们却持有另一个一模一样的。这，或许证明还有另一个黄昏城存在。

于是，索拉和米奇国王一起，来到了别墅地下，找到了存放在这里的电脑，启动了前往另一个黄昏城的通道。

从トラム广场墙壁的洞口来到屋敷

▼

和ミッキー一起全灭敌人

▼

进入屋敷，前往书库

▼

来到电脑房间，选第二项输入密码"シーソルトアイス"

▼

利用该房间的转移装置来到另一个黄昏城

▼

从地下广间来到暗の世界

▼

前往存在しなかった世界

前情提要

主人公索拉（含义：天空）、利库（含义：大地）和凯丽（含义：海里）是在命运之岛（デスティニーアイランド）上的三位少男少女。有一天，原本平静的小岛突然发生了异变，大批黑色的无心（ハートレス）出现在了小岛上，而三位同伴也在这场突如其来的灾难中失去了联络。

在《王国之心》的世界中，任何有生命的事物，小到虫蚁、大至世界，都有着自己的"心"，而无心则是心中的黑暗具现化之后的产物，它们并不会听从弱者的指使，只是根据自己的欲望本能来从万物中繁衍自己。在无心大量涌现的背后，一个叫做安塞姆（アンセム）的野心家正在酝酿着一场阴谋，"世界之心"已岌岌可危……

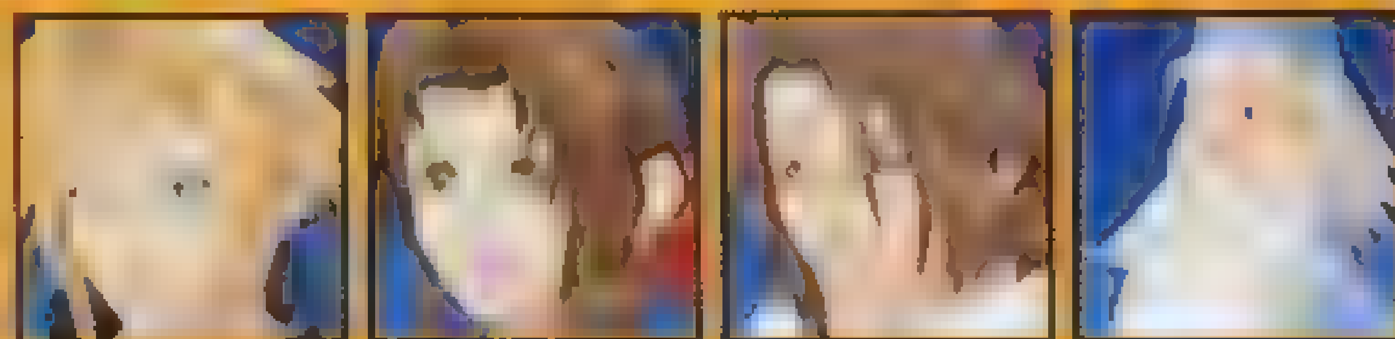
从灾难中清醒后的索拉被带到了轮回镇（トラヴァースタウン），并遇见了国王米奇的随从唐老鸭和果菲。唐老鸭和果菲认定了索拉就是国王所说的传说中持有钥匙刃（キーブレード）并能够拯救世界的勇者，带着寻找好友凯丽与利库的目标，索拉和他们一起踏上了一场不平凡的旅途。失散的利库为了拯救凯丽同样也在努力，但和索拉不同的是，他选择了黑暗，并被魔女梅尔菲森特所利用，最终为安塞姆的黑暗之力所控制。在《王国之心》中，索拉等人拯救了凯丽，故事的最后，世界恢复了宁静，凯丽回到了最初的小岛，但利库和米奇国王却依然留在了黑暗世界。

索拉等人的冒险并没有就这样结束，为了寻找再次失去联络的国王和利库，索拉、唐老鸭和果菲来到了一座神奇的城堡——忘却之城。在这座被神秘黑衣人组织"13机关"所控制的城堡中，索拉等人的记忆在少女奈美妮（ナミネ）的操纵下发生了错乱。索拉借助着同伴的力量来到了城堡的最顶层并手刃了堡主马尔夏（マールーシャ），而奈美妮也决定帮助索拉等人重新恢复以往的真实记忆。为了恢复记忆，索拉进入了[illegible]装置开始了长眠，当他从漫长的睡眠中醒来时，他将忘记在忘却之城发生的一切……

隐藏BOSS 将电子世界的故事彻底完成后，从结晶の狭间前进可以一直来到暗の渊，在那里大家可以[illegible]BOSS——萨[illegible]罗斯。打败他后可以得到[illegible]。不过建议挑战前，大家先把等级练至70级以上，50级左右去挑战只有被秒杀的份……



虚空城
HOLLOW BASTION



游戏前期

一段时间不见，虚空城依然没有转向和平的倾向，街道也依然处于重建的过程中。和艾利丝、利昂等人重逢后，索拉得知在自己醒来以后，大家纷纷回忆起了索拉的事情，并邀请索拉加入城市的重建委员会。不过，无心、无存以及XⅢ机关的出现，让前往其他世界的道路开启了。回忆起米奇国王师傅的话，索拉向新的世界展开了旅程。

商店街
↓
住宅街，发生强制战斗
↓
进入街边的マーリンの家
↓
1.城壁广场发生强制战斗

1 这场战斗レオン也会加入。レオン的实力强大，所以不必担心他。我方只要守在城门前，多利用锁定打倒所有靠近城门的敌人。要注意城门遭到攻击的话城门HP槽就会减少，遭到破坏就会GAMEOVER。



第二次进入（剧情发展）

在マーリンの家，调查旁边的书，进入书中世界
↓
在百亩森林世界中与プー对话后，强制离开并与敌人战斗
↓
再度返回书中与プー对话。

与プー对话后，就会在故事中获得ベースボールチャーム，以后在战斗中就能够召唤出各种同伴帮忙战斗了。虽然一开始只能召唤チキンリトル，但随着故事的发展，能够召唤的同伴会越来越多。

此外，百亩森林的世界由于遭到破坏，所以书页变得残缺不全。以后在各个世界的宝箱中能够重新寻回这些残缺的书页，找回一个就能前往书中发生一次特定的事件。具体方法请参照“百亩森林”部分。



游戏中期（第一次完成电子世界故事后）

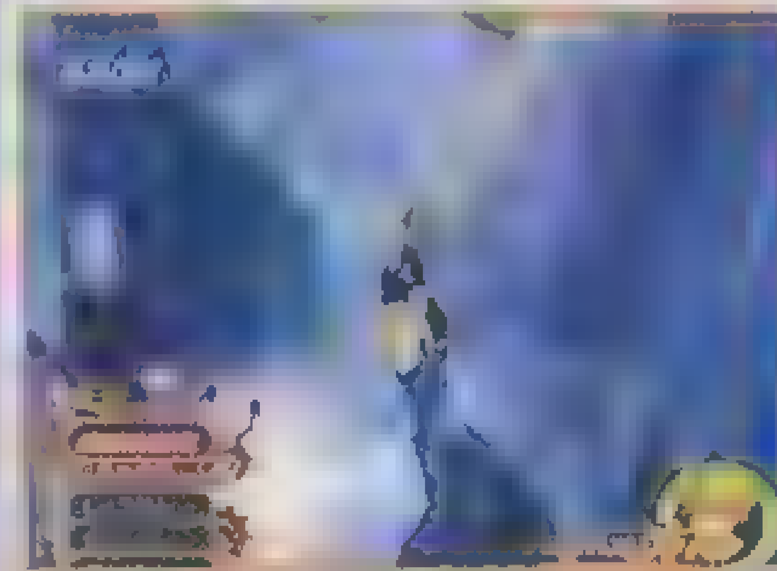
虽然没有从安塞姆研究室的电脑中找到关于凯丽和利库的情报，不过画面上却意外地出现了一个陌生的面孔。米奇国王见到后，告诉大家这人才是真正的安塞姆，而以前索拉等人所打败的那位，只不过是从安塞姆的弟子泽亚诺特那里所诞生的无心罢了。并且，那位泽亚诺特，更是XⅢ机关的首领！

检索研究的电脑后发生事件，外出后发生战斗
↓
前往城壁广场，与大群ノーバディ交战
↓
A.与XⅢ机关战斗
↓
B.在同伴帮助下一边打败敌人一边前进
↓
C.在山谷处与1000个敌人交战并获胜

A.首先，要在40秒之内消灭50个敌人。由于时间不多，所以多使用换装系统或连携技比较合适。水形状的敌人攻击一次后就会变成音符，对着变成音符的敌人按△键就能够发动特殊攻击。BOSS本人的攻击则以水柱为主，由于大部分属于直线攻击，因此利用侧移能够有效地躲避。注意在攻击BOSS时，他还会放出杂兵，此时要在10秒内消灭10个敌人！



B.这里要和レオン、クラウド等“《最终幻想》系列”中的著名角色一起合力消灭敌人。由于敌人都是杂兵，并且一起战斗的NPC是不可能被打败的，因此并没有什么难度。



C.突然间要一人面对数量为1000的敌人，一时可能会有人以为没办法获胜。实际上敌人都是杂兵，并且基本都能够利用△键发动特殊攻击。基本上，靠近敌人后连续按○键和△键就可以了。





龙之国度
THE LAND OF DRAGONS



游戏前期

为了卧病的父亲，花木兰自愿装扮成男子，代替父亲从军征战。在索拉的帮助下，木兰成功完成了李队长交给她的任务，如愿成为了一名士兵。在雪山山顶，军队和匈奴的单于以及无心大军展开了对决，木兰的作战取得了圆满成功，但木兰的女儿身却在这时被李队长所知并遭到除队的处罚。准备返回家乡的木兰此时发现了单于前往王宫的身影，于是，她和索拉赶往宫殿，从单于手中救下了皇帝。女将木兰的美名，从此在军中传播开来。

1 在战斗中，画面左上会出现士气槽。一旦索拉等人遭到攻击，士气槽就会减少，当减至0时就会GAMEOVER。在打败敌人后，一般会掉落一些刻有龙的标志的奖励球，获得后可以回复士气槽。另外，用火焰魔法可以引起周围的营帐的爆炸并能够给予敌人伤害。



1.事件后前往野营地发生战斗
↓
2.战斗结束后与队长对话，完成不同的任务
特殊物品：野营地周边の地图
↓
3.通过关所、山道来到雪山上的村落
特殊物品：村周边の地图
↓
4.进入村外的洞窟，战斗之后前往山顶
↓
5.从山顶返回关所，从另一条道路来到宫殿

2 队长的任务一共有三个。

发动奇袭

全灭ハートレス即可。敌人全部都是杂兵，非常简单。



迎击敌人

全灭ハートレス。在对付ナイトフォーカー时可以在对手攻击前用跳跃连击或考一边侧移一边攻击，这样就不容易被打远了。



搜索敌人

将躲藏在野营地中的ハートレス全部打败。敌人的数量大约有8只，散布在野营地各处。由于有时间限制，所以动作一定要快。



3 山道上有许多挡路的巨石，此时走到石头面前连打△键就可以将石头破坏掉。注意在靠近石头时周围往往有敌人进行干扰。

4 洞窟中的战斗只有索拉和花木兰两人。山顶的地面上能看到一些气流，按下△键的话能够飞得很高。另外，在这里索拉要对付超大量的ハートレス。基本上连按○和△键就没有什么问题。只要30秒内索拉不死即可。

5 BOSS——单于之战中，同样要保护大门，不能让大门的HP减为0。不过，只要将周围的ハートレス打倒并获得奖励球，就能够回复大门的HP。单于饲养的老鹰会从上空冲下来捕捉索拉，应优先对付。至于单于，锁定后利用合体技或者多连按△键利用特殊动作即可轻易对付。

游戏后期

再度来访这里的索拉，目击了XIII机关的男子并遇到了追赶男子而来的木兰。不知为何，眼前的黑衣男子总让索拉有种熟悉的感觉——“是利库？”索拉不禁这样认为。就在这时，大家目睹了巨大的无心朝着宫殿而去。急忙赶回宫殿的众人遇到了XIII机关的男子，但他却并非利库。这时，巨大的无心终于来到宫殿，众人齐心协力打败了无心，花木兰也因此受到了皇帝的赞誉，与李队长一起成为了皇帝的贴身侍卫。

从村庄前往山顶
↓
A. 与XIII机关战斗
↓
前往宫殿
↓
前往皇帝之间
↓
B. 在宫殿广场进行BOSS战

A. 与XIII机关的战斗时，周围有无限的杂兵，不过由于战斗在途中就会结束，并且杂兵都非常弱，所以大家不必担心会有任何“意外事故”。

B. BOSS会不时在空中飞翔，一般的跳跃攻击很难命中，大家可以多利用和木兰的连携攻击，即使BOSS在空中也可以命中。另外，大家可以在地面上找到龙卷风，站在上面按△键的话就能够跳至BOSS的身上进行攻击。BOSS发射巨大的光束时候，可以从侧面靠近进行攻击；而当BOSS低空飞行对着索拉冲过来时，有一瞬间可以按下△键发动特殊攻击。



野兽城
BEAST'S CASTLE

游戏前期

索拉等人前来拜访野兽王子，但野兽不知为何对他们态度冷淡，只对自己小心翼翼抱在怀中的玫瑰花有兴趣。索拉从贝尔那里，得知野兽最近非常奇怪，还把城里的人全部关在了地下。在地下，大家见到了各种奇怪的家具。原来，它们本来是这座城里的居民。原本是人类的王子在中了魔女的诅咒变成野兽时，众人也被变成了现在的样子。大家都认为如今野兽变得如此奇怪，是由于无心们的出现。

进入城内大厅后，首先前往东边的ベルの部屋
↓
1. 从大厅前往西边的长廊，调查角落的柜子
↓
2. 进入地下仓库，BOSS战后继续前进
↓
3. 穿过地道后进入野兽的房间
↓
4. 返回ベルの部屋，与柜子对话后再前往舞厅

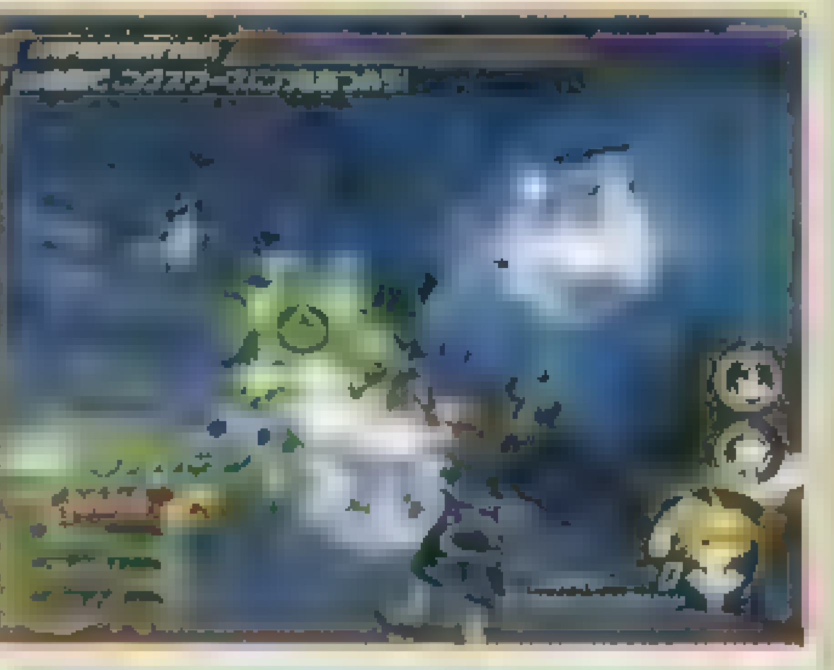
1 在挪开睡觉的柜子时要注意，当指令是“おす”时连按△键；指令为“おこす”时就不能再按了，否则就只有重来。

2 BOSS战时，首先将门上的怪物打倒，这样怪物们会暂时沉默，大门的本体也会出现。当攻击到一定程度后，还需要用△键发动特殊攻击。此后门上的怪物又会出现，此时需要反复将怪物打败，才能不断攻击到门的本体。



3 在穿越地道时要将全部的灯台点上火。靠近灯台后发动△键的“みずをかける”即可。全部灯台有4个，并且要在同伴コグスワース的体力用尽之前（画面左上角）全部点燃。注意途中会遇到挡路的箱子，应迅速破坏掉。

在对付野兽时，靠近コグスワース可以发动连携技ウェイクアップ，它能让BOSS大约5秒左右不能行动。此时就是进攻的最佳时机。如此反复，当BOSS的HP为0时，需要使用连按△键发动特殊攻击才能获胜，否则就只有重来……



4 在舞厅要进行BOSS二连战。初期的BOSS会按照窗户、吊灯、柱子的顺序进行附身攻击。只要在非附身窗户的状态下给予其攻击，就会出现△键的特殊指令，发动后可使其本体出现。将本体攻击至一定程度后就其又会继续附身攻击，如此反复即可将其打败。注意当地面发光时，要赶快跳起来进行躲避。

BOSS变身后速度会加快许多，建议使用变身来提高自身速度对付。当在BOSS消除外形的情况下给予其伤害的话，就能出现△键的特殊指令，反复几个固定动作之后，BOSS会掉落到地面上，此时就是攻击的最佳时机。



隐藏动画 在游戏通关以后，只要达成一定条件就能够观赏到一段风格怪异的动画。经过不同难度下的实验，沙罗推测在HARD难度下，只要将全部世界的钥匙孔填满（完成各世界相关剧情），通关后即可出现隐藏动画。而普通难度，似乎则需要将记事本的完成度达到100%后才行……

游戏后期

当索拉他们再度来到这里时，野兽总是脾气暴躁无法冷静——要解开魔女的诅咒，就要在玫瑰花的最后一片花瓣凋落前，让野兽王子获得真正的爱情。然而，XⅢ机关的家伙此时突然出现，抢走了贝尔和玫瑰。玫瑰对大家来说是解开诅咒惟一的希望。在索拉的鼓励下，野兽中绝望中站了起来，他和索拉一起打败了XⅢ机关。虽然夺回了玫瑰，不过此时的野兽已经察觉到了自己最重要的人是谁。野兽和贝尔，两人跳起了欢乐的舞蹈。大家相信，离诅咒解开之日，已经不远了。

- 和ビースト对话，在舞厅发生战斗
- 1.事件后前往野营地发生战斗
- 2.战斗结束后与队长对话，完成不同的任务 特殊物品：野营地周边の地图
- 1.事件后前往野营地发生战斗
- 1.事件后前往野营地发生战斗



A.这个BOSS十分强大，要打败他就几乎要依靠△键。当BOSS攻击过来时，会有短暂时间出现△键的“ラーニング”指令，发动后，“たたかう”指令就会变成“ジャンプ”指令。使用这一指令能够给予敌人较大的伤害，但很容易在使用时先被BOSS的攻击打中。当BOSS乘坐一个巨大生物从远处发射光束打射攻击时，要赶紧向画面右边逃跑，否则就会被打中。

奥林匹斯竞技场

OLYMPUSSCOLISEUM



游戏前期

成为了英雄的海格力斯（赫拉克勒斯）每天都进行着艰苦的战斗，如今已经疲劳不堪。因此，索拉接受了好友蜜儿的委托，前往冥界向冥王哈迪斯请求能够让海格力斯好好休息一下。然而，冥王却召唤出了《最终幻想X》中的死者奥隆，希望他能和海格力斯一决死战。对此要求奥隆严词拒绝，并试图和索拉一起打败冥王，但在冥界，大家无法使出应有的力量。苦战之后，大家逃了出来，并从XⅢ机关的人手中夺回了能够解开冥界诅咒的奥林匹斯之石。索拉等人再度来到了哈迪斯所在地，救出了被俘的蜜儿，打败了皮特。但是，一度被海格力斯打败的九头龙复活并毁了竞技场。虽然众人合力打败了九头龙，但竞技场的毁灭却让海格力斯气馁不已。

- 1.救出メガラ后，穿过亡者の洞窟、亡者の通路前往亡者の谷
- 2.与冥王战斗一会后发生事件，一边躲避冥王的攻击，一边逃离亡者の谷
- 3.打败地狱三头犬
- 4.前往コロシアム后，找到フィル，进行两次训练
- 5.与ヘラクレス对话后前往冥界の大空洞
- 6.在封印の间发生BOSS战，之后返回竞技场

1 亡者の洞窟中有许多飘浮在空中的白色物体。攻击它们就会获得大量回复MP的奖励球。由于暂时没有地图，所以建议这里的宝箱以后再来取。

2 任何攻击对冥王都起不了作用，所以过一会就会有剧情发生。之后要逃离亡者の谷。注意这里要将周围出现的杂兵全部消灭后，才能够消除防御罩继续前进。冥王会不时发射火焰弹，由于攻击对它无效，所以侧移动躲避即可。



3 三头犬的弱点是头部。但直接从正面攻击之后很容易被打个正着，所以还是从侧面进行攻击是最佳手段。注意在特殊情况下会出现△键的指令，这能够给予BOSS极大伤害。



4 训练的内容很简单：不断破坏在场的物体，并获得掉落的奖励球即可。第一次训练要收集20个，第二次则要在限定时间内收集100个。不过难度都不大。



5 5.在冥界の大空洞的广场会与XⅢ机关的人交手，但对手全部都是普通的杂兵，多使用特殊指令，甚至直接连按○和△键即可轻易打败100个杂兵获胜。

6 在封印之间将连续与ピート战斗。注意第一战要保护メガラ不受杂兵的伤害。建议先将杂兵全部消灭后，再集中攻击ピート。ピート偶尔会使用全攻击无效的防御罩，此时静待防御罩消失即可。第二战有时间限制。由于杂兵数量多，所以多使用携力技—口气消灭大量敌人比较合适，但要注意过一段时间后杂兵又会出现。

BOSSヒュドラ的弱点是头部，当其头部靠下来时就赶紧攻击。在特定时使用△键的特殊指令可叫出天马帮忙攻击（连按△键即可）。注意头部一定要以△键的特殊动作才能给予其致命伤害。待BOSS爬在地上不动并听到了“ヒュドラの背中に乗れ！”的叫声后，可以顺着BOSS的尾巴和背跑到头部，此时需要用△键的特殊攻击。如此反复即可获胜。



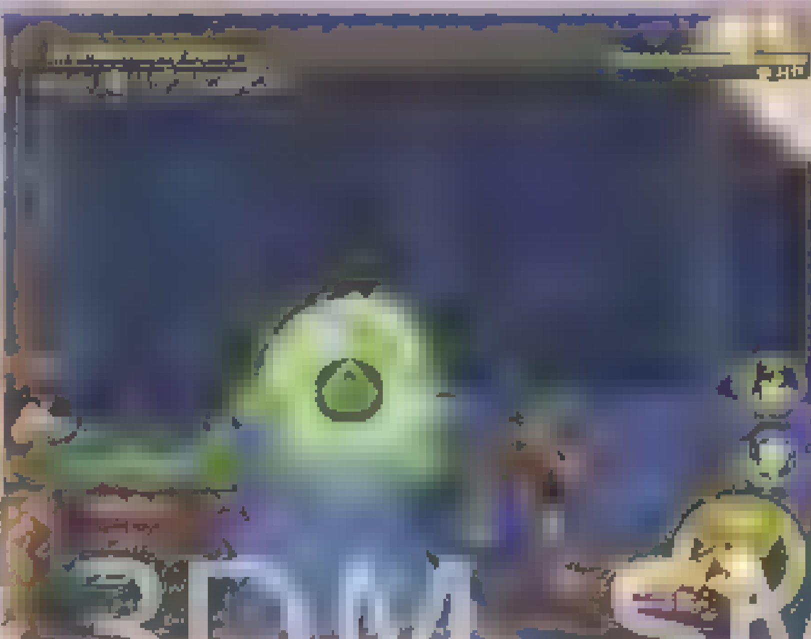
游戏后期

在冥界的入口，出现了一座巨大的建筑，那是曾被众神之王宙斯所封印的冥界竞技场。为此，冥王举办了哈迪斯杯赛，索拉等人和海格力斯一起参加了比赛。决赛前，众人遇到了神情怪异的奥隆，原来，他被冥王所控制，并准备参加决赛，和海格力斯战斗。趁着海格力斯和奥隆撕杀之藏际，索拉成功取得了控制奥隆的人偶，解救了奥隆。而海格力斯更因为对蜜儿的思念，寻回了几欲丧失的英雄之力。众人携手打败了冥王。

夜空，闪耀着璀璨的人形星斗。那正是索拉等人成为英雄的最佳证明。

- 发生事件后，与旁边的怪物对话，参加比赛
- 连胜两场后，追赶アーロン前往亡者の洞窟
- A.穿过亡者の谷后在最深处获得アーロンの人形
- B.回到冥界の入口前往斗技场

A.在亡者の谷的入口有滑板，利用它可以快速穿越山谷。在获得アーロンの人形之后，还会与ノーバディ战斗。



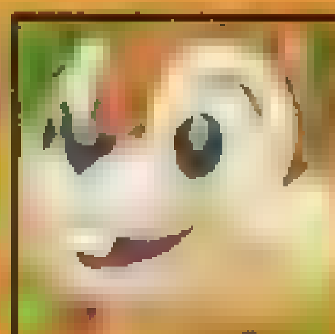
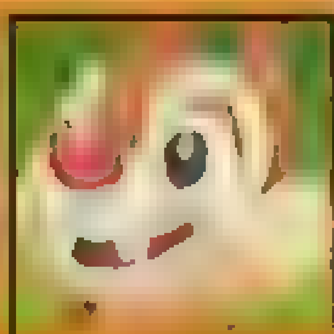
B.在对付冥王时，一开始任何攻击都不能给予其伤害，待事件之后，ヘラクレス会参加战斗。BOSS会在自己周围制造出火焰墙壁，并且还会从空中降下火柱，躲避起来也比较困难。当ヘラクレス大叫“これがヒーローの力だ！”时，他的周围会出现光之球。靠近光之球按下△键就能够释放オーラショット，它能够有效给予BOSS伤害。因此，应尽量待在ヘラクレス的周围，使用オーラショット进行攻击。将BOSS的HP减完后，最后用普通攻击即可获胜。



迪士尼城堡

Disney Castle



游戏前期

原本一直处于和平世界的迪士尼城堡突然间出现了无心。从王妃那里得知了这一异变的索拉，和果菲、唐纳德携手击退了无心。同时，他们也明白了隐藏在王座之下的基石之间才是产生异变的原因所在——守护着和平的光之基石被可怕的荆茨所缠绕，这是企图得到整个王城的魔女的阴谋。从魔法师梅林那里得知，只有将另一个世界的大门关闭，才能令王城变回原来的样子。

从中庭穿过廊下一直来到书斋

▼

带着ミニー前往谒见室

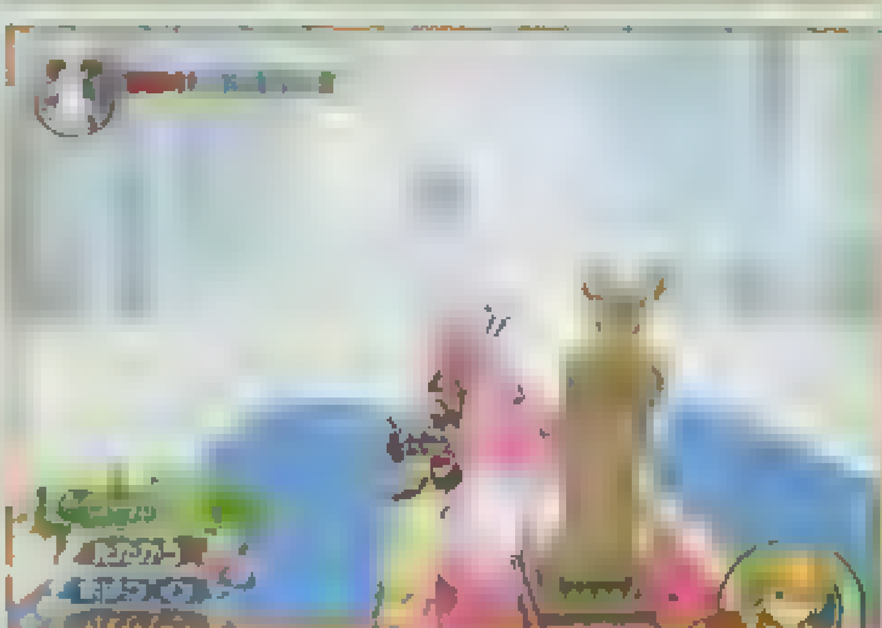
▼

一直朝王座前进，在王座前按△键，剧情之后前往虚空城

▼

剧情后从础の间前往础の丘

带着ミニー时，一定要注意保护好ミニー。当ミニー的HP为0就会GAMEOVER。ミニー自己不会主动移动，只有当索拉靠近她并用△键（よぶ）叫她时，她才会靠上来。另外，与ミニー靠近时，索拉能够使用很强力的连携技，不仅能够给予敌人不小的伤害，还能够打飞周围的敌人，此时就可以趁机继续前进了。

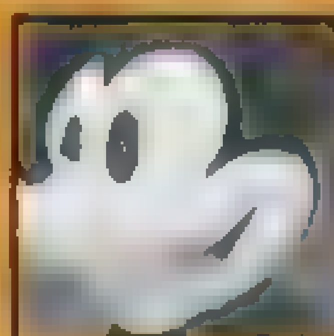


▲在谒见室会遇到大量敌人。此时的我方只要靠近王座即可。不过多利用连携技就可以将敌人全灭。



没有时间的河流

TIMELESS RIVER




游戏前期

索拉等人穿过了一扇不可思议的门，门的另一端，是一个广阔无垠、极富怀旧气息的黑白世界——这是一个过去的世界。魔女和皮特，企图在过去的世界中抢走光之基石，以获得现代的王城。但讽刺的是，在过去的皮特的帮助下，索拉等人打败了现代的皮特，夺回了光之基石，使迪士尼城堡恢复了和平。

从础の丘前往栈桥

▼

1. 在栈桥与此同时ピート战斗

▼

2. 在础の丘分别进入4个窗户，解决里面的事件

▼

3. 前往停泊所，取回础并打败ピート

1 ピートー旦受到伤害就会跑起来，当其对我方突击过来时，用△键的ルートをかえる即可轻松对付。



2

最右边窗户

一边保护家具一边打败ハートレス。基本上不用太在意家具，只要专心打败敌人即可。

右数第二个窗户

一边消火一边打败ハートレス。一旦火球靠近大楼，立刻给予攻击就会令其消失。注意车辆敌人的冲撞比较厉害，一旦冲过来就最好进行躲避。

左数第二个窗户

一边保护城镇一边打败ハートレス。在中央有一个大炮。按下△键可以对全体敌人使用大炮攻击。

左边的窗户

在平台毁坏之前全灭敌人。相当于有时间限制。只要注意尽快全灭敌人即可。

3 对付在船上的ピート时，首先利用△键将对方扔过来的东西全部打回去，当反复几次后（注意画面左上角，有时间限制），船就会停靠岸边。船靠岸后用△键可来到笼子旁边就能破坏笼子。建议连按△键以确保不会掉下去。ピート的攻击手段与以前基本一样。要注意同伴的ピート受到伤害后就会暴走。这时，只要靠近同伴的ピート按下△键的ルートチェンジ，就能够让同伴ピート攻击BOSS，并暂时封住BOSS的动作。

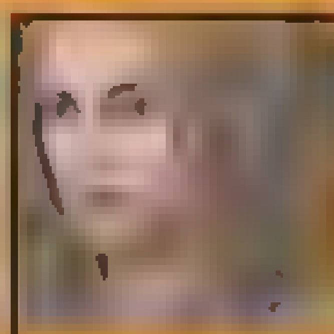




皇家港口

Port Royal






游戏前期

杰克·斯伯洛原本是活跃在加勒比海上的年青海盗，并拥有自己的海船"黑珍珠号"。但有一天，他遭到了自己手下巴伯萨的欺骗，连自己的船也被抢走了。巴伯萨是个无恶不作的恶棍，为了满足自己日益膨胀的野心，他抢夺了死之岛上的一箱金币，但是，他和手下却反而中了金币的诅咒——一旦受到月光的照耀，他们就会变成一具具无肉的骷髅！为了解开诅咒，巴伯萨绑架了当地提督的女儿伊莉莎白——因为她的血和她所配带的护身符——最后一枚诅咒金币能够解开诅咒。

为了救出青梅竹马的伊莉莎白，铁匠威尔请求索拉以及杰克能够帮助他打败海盗。众人乘坐海军的船"拦截号"追赶巴伯萨。此刻，巴伯萨发现真正能够解开诅咒的，并非伊莉莎白，而是铁匠威尔。他立刻以众人为人质挟持了威尔。为了救出威尔，众人朝着死之岛出发了。

带着ミニー前往谒见室

▼

一直朝王座前进，在王座前按△键，剧情之后前往虚空城

▼

带着ミニー前往谒见室

▼

一直朝王座前进，在王座前按△键，剧情之后前往虚空城

▼

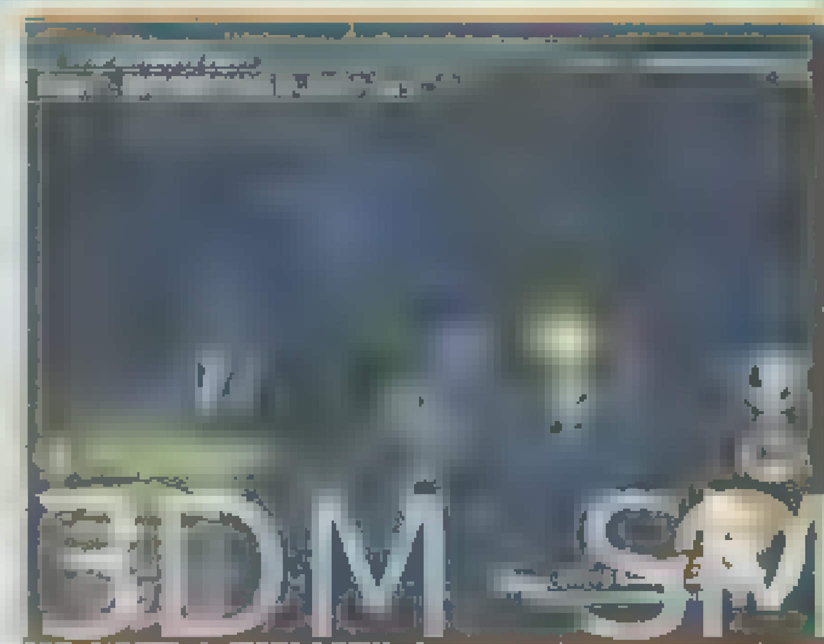
一直朝王座前进，在王座前按△键，剧情之后前往虚空城

▼

带着ミニー前往谒见室

1 在和海盗们战斗一会后就会发生剧情，此时用魔法即可消灭敌人。

2 在乘坐追赶ブラックパール号的途中会遭到敌人的袭击。这里有两种解决方法：全灭敌人或者逃到船舱内。敌人能力不强，所以全灭敌人即可。

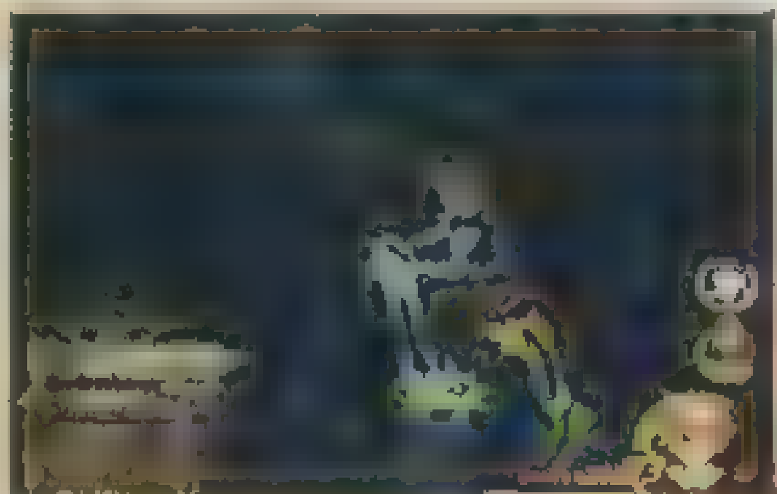


DRIVE槽回复 使用变身或召唤时DRIVE槽的能量会慢慢减少。不过，只要在其变身或召唤没有结束前从记录点离开"前世界"的话，就[illegible]DRIVE槽[illegible]状态了。另外，在最终战之前来到最后记录点时，DRIVE槽也会自动回复为MAX。利用这一设定还可以反复进行召唤或变身后的练级。

3 敌人是打不完的，这里只要坚持一分钟即可。注意在敌人攻击过来的瞬间利用△键可以发动特殊反击。

4 在遭到海盗攻击时，要一边保护金币一边全灭敌人。注意持有金币的角色一旦受到攻击，就会有金币掉落。在敌人获得金币后就会开始1分钟的倒计时。1分钟内不将金币夺回的话战斗就算失败。

5 与BOSS交手时，注意当其变回人类样子时，就不能给予伤害了。这里尽可能多使用携力技的无敌时间给予BOSS伤害，否则很容易被BOSS一击打至远处。当画面变暗以后，就要四处寻找隐藏起来的ハートレス。

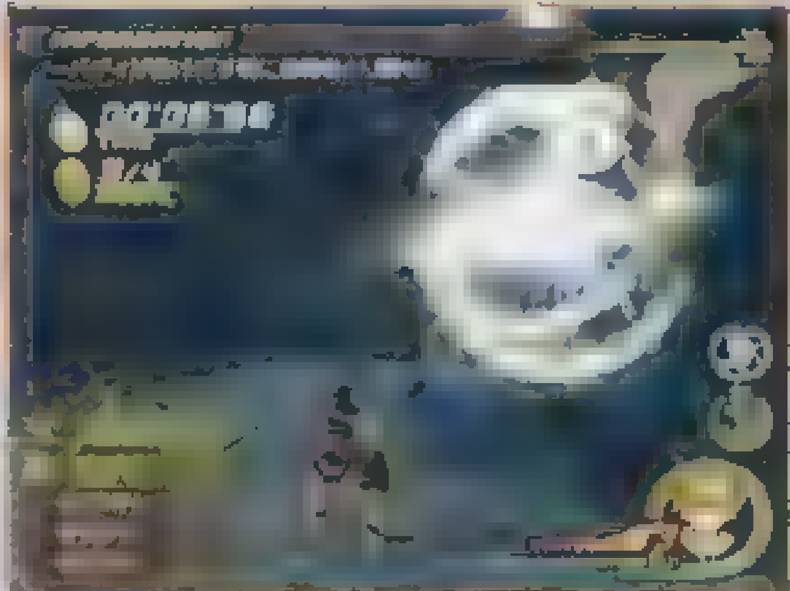


游戏后期

虽然诅咒已经被解除，但不知为何，街上却再度出现了不死的海盗。大家怀疑那些诅咒的金币发生了某种情况，于是又一起朝死之岛进发。在路上，他们意外地遇到了昏迷不醒威尔，从他口中得知，XIII机关的男子夺走了金币。于是，为了解开自己身上的诅咒，也为了彻底解决不死海盗的骚乱，传说的海盗杰克·斯伯洛在索拉的帮助下和XIII机关的怪物展开了决战。

警告 第二次进入加勒比海盗世界后，若立刻乘坐积木船前往其他世界，那么以后就再也不能进入加勒比海盗世界了。这是由一位玩家在网上公布的，目前似乎暂无解决方法，只有一口气将这个世界的故事完成。

前往港口，发生剧情
▼
乘船前往死の岛
▼
A.战斗过后，前往死の岛和船の墓场寻找被抢的金币
▼
找回全部的金币后和スパロウ对话，之后返回海港
▼
B.在海港进行BOSS战



A.被抢走的金币共有4枚，死の岛和船の墓场各有两枚。注意在发现持有金币的敌人后，该敌人就会开始逃跑，此时会出现时间限制，我方必须在时间限定内解决掉企图逃走的敌人，抢回金币。注意有的敌人的限制时间极短，只有10秒。

B.对付这个BOSS必须要收集全882枚金币（画面上方）。一开始BOSS会从金币箱中不断抢走金币，此时给予其魔法攻击的话，就会有金币掉落出来。我方需要将掉落的金币回收并放回金币箱内（靠近箱子按△键）。只有当箱子里的金币为全部882枚时，我方的攻击才能对其造成伤害。BOSS每隔一段时间后，就会开始吸取箱中的金币，这就需要大家反复回收金币了。这场战斗对MP的要求比较高，所以可以事先准备好回复MP的道具，以免没有MP时，不能用魔法攻击令BOSS掉落金币。





海底城

ATIANTICA



游戏前期

前来海底城拜访的索拉等人，与许久不见的美人鱼爱丽儿公主重逢。不过，此时的爱丽儿却救了人类的王子并对他一见钟情，甚至因此而向往着地面的世界生活。尽管索拉等人努力地试图让爱丽儿的注意力从人类世界转移开来，但这却没有起到任何作用。终于，丑陋的巫婆乌苏拉出现在了爱丽儿的面前。她以爱丽儿那甜美的声音为代价，将爱丽儿变成了人类的模样。但是，快乐的时光是短暂的——在期限之前，爱丽儿若不能与心爱的王子接吻，那么爱丽儿就会变成一个丑陋的怪物。察觉了这一阴谋的索拉和王子一起打败了乌苏拉，解除了她所施下的诅咒。

众人的欢声笑语，成为了地面与海洋的桥梁。





这里是《小美人鱼》的世界。由于整个世界的流程基本都是在海中完成的，所以打法也与一般世界有很大的差别。玩家要通过玩音乐迷你游戏来完成这个世界的所有剧情。音乐一共有5个章节，每个章节都需要达成一定条件后才能够通过。因此，通常情况下完成全部5章的音乐，已经是快通关时候的事情了……

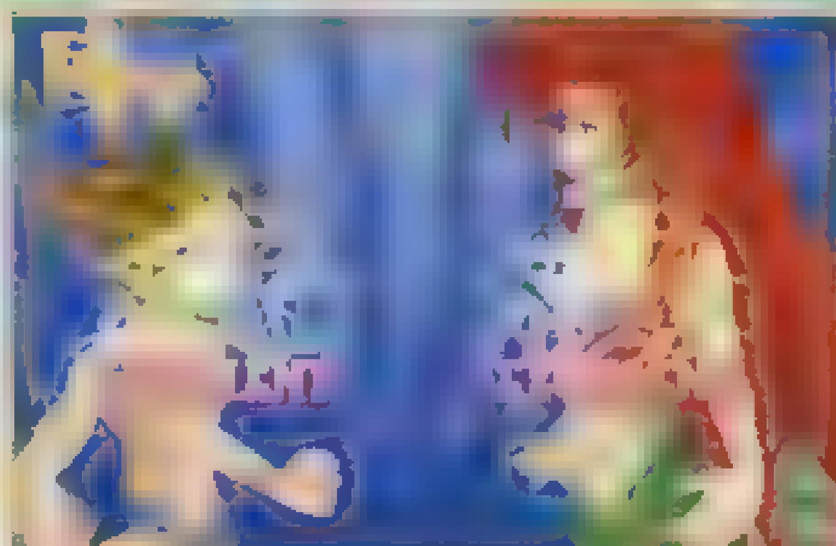
音乐迷你游戏

基本的操作十分简单，大家只要通过游戏中的说明基本就能掌握。当反时针的能量槽减少至橙色或黄色的位置时，按下相应按键即可。但是要注意想要顺利完成各个章节，基本都要按出"Excellent"的字样才行。

第一章 ミュージカルは楽し

出现条件：无

最初级的音乐迷你游戏。不断按出Excellent让画面左上角的音乐标志达到要求即可。注意打出只打出good是不能完成游戏的。另外，如果游戏失败，可以反复来过。



第二章 パート·オブ·ユア·ワールド

出现条件：完成ハロウィンタウン的故事后获得マグネ魔法，再与フランダー对话。

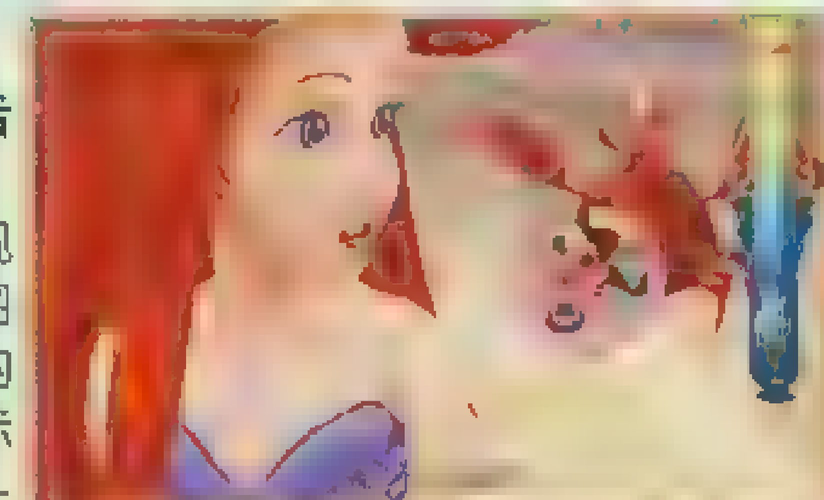
除了○键外，有时候还需要按△键。如果实在看不过来，两键一起按吧。



第三章 アンダー·ザ·シー

出现条件：DRIVE槽达到5根以上后与セバスチャン对话。

这次的按键变成了□键，并且会出现セバスチャン的图标。セバスチャン的图标出现时不要按，否则就会算BAD，不按的话反而是Excellent。但要注意有个别图标刚出现时是セバスチャン的图标，但过一会后图标会突然改变，此时就需要赶紧按下。



第四章 私は帰ってきた

出现条件：学会マグネラ魔法。当等级约35级时能学会该魔法。

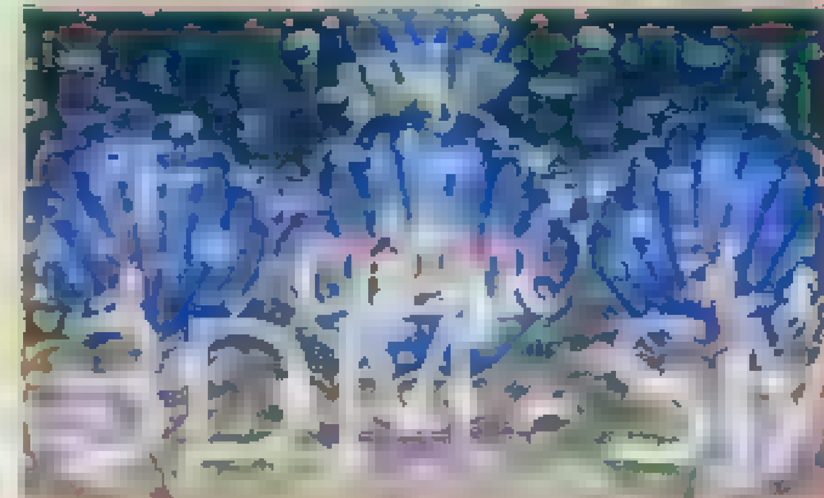
这一次只使用○键即可，但有时候会出现需要连按○键的图标，不要犹豫，快速连按即可。将左上角图标一直减完即可过关。



第五章 ステキな仲間たち

出现条件：学会サンダガ魔法。

前4章中所有的按键方式都会出现。难度相对也是最大的。不过，只要随时关注画面上的图标，应该就能顺利完成。将最后一首乐曲完成后，就可以完成这个世界的故事了。

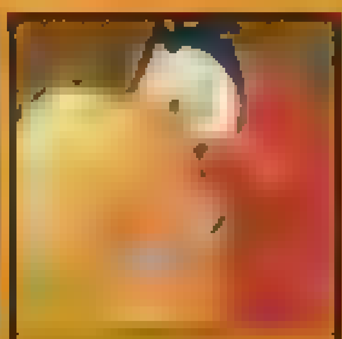




阿格拉

AGRABAH






游戏前期

索拉等人偶然遇到了曾为巫师贾方手下的鹦鹉。为了向阿拉丁证明它已经改邪归正，大家带着它来到了王宫。不过，茉莉公主对此还一时无法相信。这时，阿拉丁的猴子从商人那里偷走了一盏油灯，鹦鹉发现这灯正是将自己困起来的神灯。无法放任这个危险品的众人找到商人希望能够他能将神灯拱手相让，但贪心的商人却要大家以王宫内的财宝交换。在鹦鹉的提议下，大家从魔法洞窟中获得了财宝，但此时皮特正准备抢走神灯。在王宫内，皮特叫出了无心企图抢走神灯，但无心并非索拉等人的对手。神灯从此被封印在了王宫的深处，至于鹦鹉嘛，不知它是否获得了大家的信任了呢？

强制发生战斗一会后自动结束

▼

前往宫殿后，再去商人の店

▼

1. 离开镇子，前往城外的魔法の洞窟

▼

2. 来到试练の间

▼

3. 前往宫殿

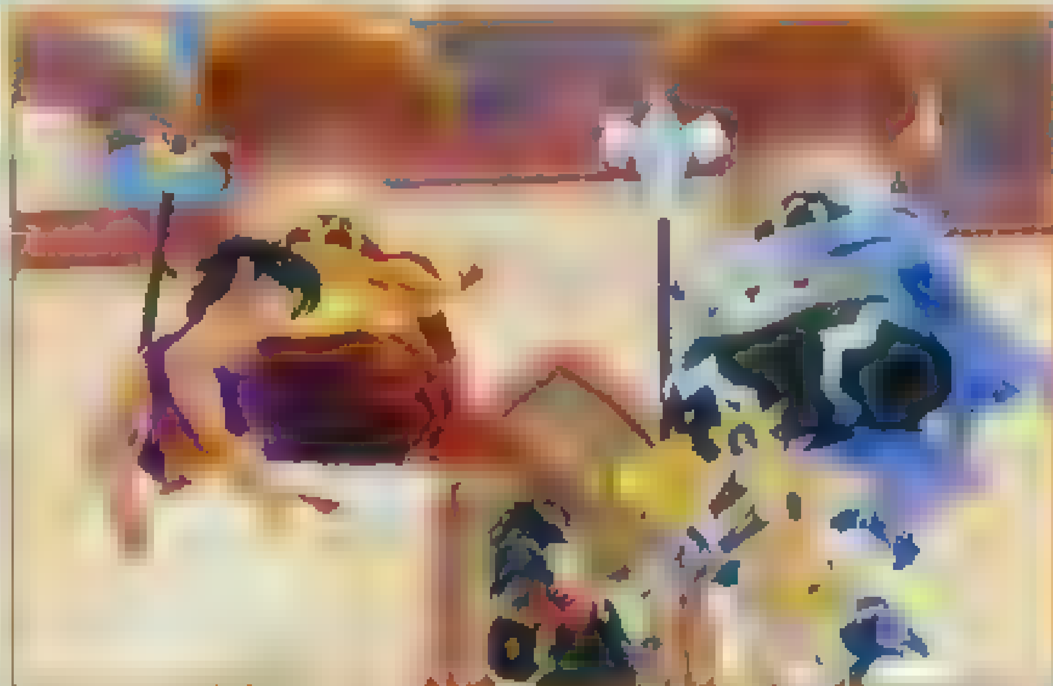
1 在石像前，需要将宝石放入台座内才能解除机关。要靠近石像基本要靠△键的特殊行动，只有这样才能躲开机关的一层层进攻。到达台座后按下△键即可。



2 在试练の间前调查石板即可引发试练。需要在限定时间内全灭敌人。当地面消失时，没被打败的敌人会随我方一起落下至下一层。若残余敌人太多的话，最后大量敌人堆在一起就会非常麻烦。注意有一种比较胖胖的敌人，需要用魔法或从背后攻击。



3 与BOSS交战时，注意红色敌人的弱点是冰、蓝色敌人的弱点是火。即可以使用不同属性的魔法进行攻击，也可以直接用肉搏战解决。当BOSS来到索拉的附近时会出现△键的指令，按下后能够给予BOSS较大的伤害。当地面上出现火焰时注意不要碰到，否则就会损失HP。此外当同伴被粘上冰的话，只要攻击冰块就可以回复了。



游戏后期

有一天，商人突然使用魔法神灯令本以被索拉打败的贾方复活了。在鹦鹉的带领下，大家来到了位于沙漠废墟中的贾方的据点。但是，那里并没有贾方的身影——鹦鹉在威胁下欺骗了大家。急忙赶回王宫的索拉等人在洗心革面的鹦鹉的帮助下，再度粉碎了贾方霸王王国的野心。

事件过后，离开街道来到城外

▼

A. 乘坐飞毯追赶敌人

▼

B. 进入废墟发生事件后，返回宫殿

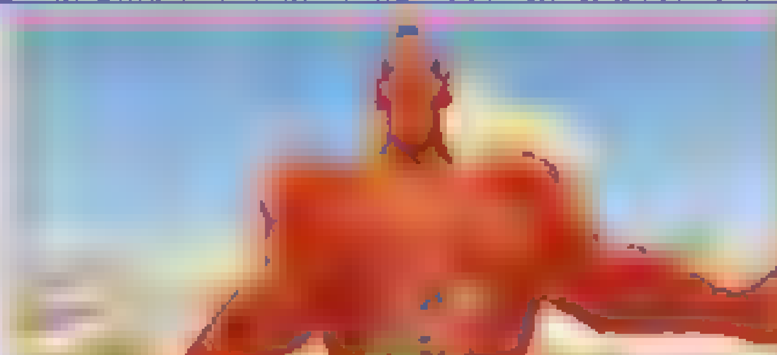
A. 从这里开始，一直到进入废墟为止，我方要一直操纵飞毯进行战斗。在追赶ジャファー的影子时，须注意他会在途中咏唱魔法，此时只要冲上去给予攻击，就可令他的魔法中止。在追到一个高塔的地方以后，影子会停留在塔上。

随后，要进入废墟需要先开启位于不同地方的机关。机关一共三个，它们的所在位置可以通过调查塔上的石碑所掌握。将机关开启后，石碑下方的大门就会开启，此时要在限定时间内冲进塔内，动作要迅速，可以无视周围的敌人。

三个机关位于石碑下面、广场的上空以及广场的低空。待石头排列在一起变成红色、蓝色和黄色时，分别使用火焰魔法、冰魔法和雷魔法就能够启动机关。



B. BOSS——ジャファー的弱点在腹部，当将腹部的HP减至0后，BOSS暂时就会停止行动。此时可以集中攻击头部，待BOSS再度恢复行动时，再攻击腹部即可。如此反复就能将BOSS打败。注意若直接攻击头部的话，就会遭到猛烈的反击。当BOSS背后有飞行物飞过来时，可以躲避在BOSS的腹部。另外，BOSS偶尔会将我方带到异次元空间中，此时只能躲避BOSS的攻击，一定时间后，就能够脱离该空间了。





万圣节镇

HALLOWEEN TOWN





游戏前期

一直期望能够成为圣诞老人的南瓜王——杰克不顾莎莉的劝告，准备举办一个属于自己的圣诞节，还将万圣节镇装扮得面目全非。这时，街上出现了大量无心。担心圣诞老人安危的杰克，和索拉一起来到了圣诞老人家希望贴身进行保护。而在圣诞老人的玩具工厂里，大家遇到了三个镇上的小鬼。好容易找到了他们，但他们在留下了"巫奇已经复活"的话后逃之夭夭。原来，魔女梅尔菲森特已经将穷凶极恶的巫奇复活，甚至还绑架了圣诞老人。不过在索拉等人的努力下，巫奇被再度打败。事情告一段落，杰克提出代替圣诞老人在节日中送礼的请求，但在听了圣诞老人的劝告后，他回忆起了自己应有的义务，回到了万圣节镇，当回了自己的南瓜国王。

沿道一路来到镇上，发生剧情

▼

在广场打败ハートレス

▼

穿过墓地前往ヒンターランド

▼

调查森林中的圣诞树后来到圣诞老人的家

▼

进入圣诞老人家里面的房间

▼

1. 延着足迹走进墓场，发生战斗

▼

2. 前往圣诞老人家的工厂，BOSS战

1 BOSS的HP非常多，要做好长期战的准备。需要注意它会飞上高空，此时很难攻击。若飞得不高，可以借助地区中央较高的地方进行跳跃攻击。

2 与ブギー的战斗比较费时间。BOSS一开始位于一个操纵箱中，我方则位于传送带上。传送带的末尾是钻头之类的机关，碰了会损失HP，所以要随时注意自己的位置。传送带上不时会出现箱子，用△键可以将其打飞至BOSS的地方，反复几次就能让BOSS掉下来，这也是最佳的攻击时机。过一会儿，BOSS又会回到操纵箱内，并且还可能转移自己当前的位置。我方只能通过穿过传送带口来改变自己的位置。注意传送带口为红色时，我方不能转移到该传送门，在当前的传送门以及想要转移的传送口都变成蓝色时，就要赶紧按△键进行转移。如此反复即可打败BOSS。



マスターフォーム的练级 在花木兰的世界中，可以在关所和雪山上见到许多推车。破坏掉它们就能够获得许多的DRIVE奖励。利用这一点，就可以快速反复将マスターフォーム的等级提升起来。

游戏后期

圣诞节即将到来，然而，圣诞礼物却不知被何人所盗，并被活活糟蹋。尽管大家一度认为是无心们偷走了礼物，但在得知连博士的实验体也被偷走了之后，便否认了这一想法。在杰克的提议下，大家混在了圣诞礼物之中，找到了真正的犯人——博士所制造的实验体。原来，没有心灵的实验体，在不断寻求着含有爱心的礼物。

A.ジャック加入后前往圣诞老人家 2F

▼

前往ギロチン广场夺回 4 个礼物

▼

B.在圣诞老人家制造礼物

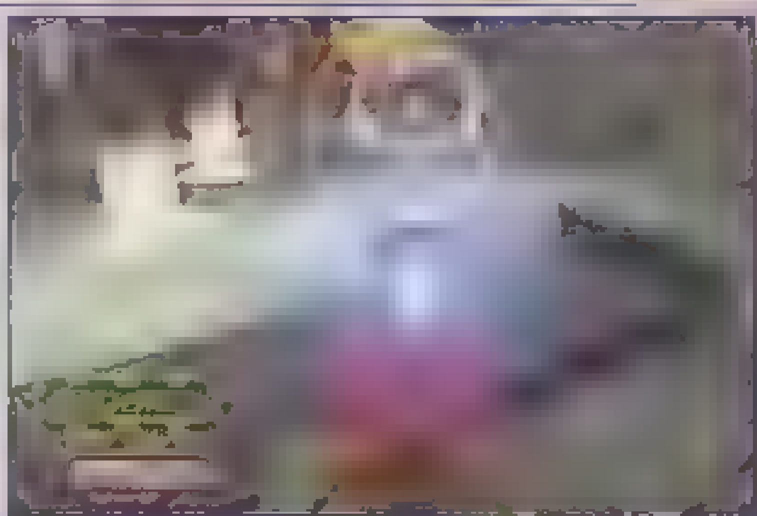
▼

C.与圣诞老人对话后发生事件，之后进行 BOSS 战

A.这里要抓住调皮的三个小鬼。首先要先将三个小鬼的 HP 减为 0，之后走到空箱子旁边，用△键将箱子击打出去把小鬼关起来。注意将箱子打飞后的方向是我方视角面对的方向。另外，当小鬼 HP 有剩余的话，即使将其关进箱子里也没有用；而被关进箱子里的小鬼会不时抵抗，若放任不管的话，过一会他们就又会跳出来了。



B.对准空箱子发射子弹就可以制造出礼物。只要达成画面左上角显示的100分，就可以完成游戏。其中，小箱子是1分、一般箱子是 5 分，大箱子是 10 分。在途中，会有那三个小鬼出来捣乱，只要将子弹对着他们射就能让他们暂时停止行动。



C.这个 BOSS 相对比较容易对付。由于它在近身时没有什么特别强力的招，所以建议大家变身后靠近它利用高威力连技猛攻。另外连携技也能够给予它很大的伤害。



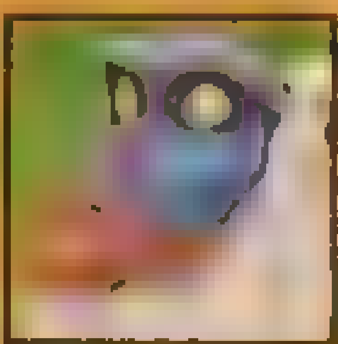


荣耀王国

PRIDE LAND









游戏前期

HAKUNA · MATATA……忘记过去的烦恼，快乐的享受生活。

前代国王的儿子辛巴，一直被父亲临死一幕的恶梦所困扰，只好以HAKUNA · MATATA 麻痹自己，不敢返回本来属于自己的王国。如今，在现在的国王刀疤的统治下，荣耀王国已经变成了一片死地。尽管索拉等人有意相助，但没有真正的王者，是无法打败刀疤取回王国的。在拉菲奇的指示下，索拉在绿洲中找到一年前的战友辛巴。在死去的父亲的责备下，辛巴和大家一起返回了王国，向刀疤发起了挑战。在战斗中，辛巴得知了父亲死亡的真相，他的愤怒爆发了！

打败了杀父仇人刀疤之后，辛巴站在高台前发出了埋藏已久的怒吼。那一瞬间，新的国王诞生了。

1 索拉的外形变成了狮子，虽然战斗方式与之前大致相同，不过此时可以使用□键进行冲刺，这也令高速移动成为可能。

2 豺狗们会在蓬蓬周围转悠，并不时发动突击。索拉可以利用よぶ这一特殊指令叫它们靠过来。这样也容易将敌人吸引过来。

3 刀疤速度非常快，并且能够从远处释放火焰。这里千万不要吝啬 MP，多使用和シンバ的连携技，能够给予BOSS 巨大的伤害。如果可能的话，多准备几个 MP 回复的物品，多使用几次连携技就可以获胜了。



1.穿过峡谷、象の墓场以及草原前往プライドロック

▼

返回草原时发生事件，之后从东南方的出口离开

▼

穿过ヌーの谷、荒地、ジャングル来到オアシス

▼

事件过后，与シンバ对话

▼

顺原路返回プライドロック

▼

2.进入岩石上的洞口，与ハイエナ战斗

▼

3.在顶部与刀疤决战

游戏后期

不知为何，本已死去的刀疤的幻影经常出没于荣耀王国。害怕幻影的辛巴完全失去了国王应有的风范，只是天天躲在居所里无所事事。“如果是父亲的话，他会怎么做？”一直思考着这个问题，使辛巴迟迟不敢作出行动。通过和索拉等人的再会，明白了“关键是自己”这一道理的辛巴终于站了出来，开始向刀疤的幻影发出挑战。

A.这场战斗比较麻烦，三只ハイエナ会以超快的速度四处逃跑。基本上我方只能用□键的冲刺才能追上。追上后可以马上展开连续攻击或使用和シンバ的连携技。

B.最初 BOSS 发动攻击时，连按△键即可躲避攻击。待能跳至BOSS背上时，要一口气冲至BOSS的本体处进行攻击。待给予一定伤害后，BOSS 整个趴在地上，此时弱点位于头部，要绕过庞大的身体跑到头部处攻击才行。BOSS 有时会跳至远处然后突然过来发动攻击，此刻很难躲避，建议使用连携技的无敌时间进行躲避。



前往プライドロック的王の间

▼

来到半山腰的洞窟中和ラフィキ对话

▼

A.前往象の墓场，打败ハイエナ

▼

穿过荒地、ジャングル前往オアシス

▼

B.回到プライドロック后，来到草原，发生 BOSS 战

电子世界

SPACE PARANOIDS





游戏前期

虚空城的无心和无序的数量开始无故增多。再度拜访这里的索拉从梅林等人那里得知镇上有一间安塞姆的研究室，那里有一台安塞姆使用过的大型电脑。但是，当索拉等人来到研究室时，却发现那里空无一人，只是在暗室中有一台连使用方法也无人知晓的电脑。由于唐纳德的胡乱按键，索拉等人被主电脑MCP关进了电子程序之中。在同样被关押起来的电子人TRON的帮助下，索拉等人一度回到了现实世界。不过为了查找资料区域中的资料，TRON在将索拉送离电子世界时，也拜托索拉去找他的用户获取程序DTD的相关密码。而令人意外的，他的用户竟然就是索拉等人的死敌——安塞姆。在安塞姆的研究室，大家从涂鸦中找到了密码的线索。但是当TRON从DTD程序中准备抽出想获得的资料时，却发现所有的资料几乎都已经毁坏，关于利库、凯丽两人的情报已经无法搜索。主电脑MCP却在这时将危险程序发送了出去。好在索拉等人的努力下，大家破坏了危险程序，防止了街道被防卫系统所破坏的这一可怕结果。战后，大家从TRON那里得知，改造出善良的TRON的人是安塞姆，但改造了邪恶的MCP的人，同样也是安塞姆。面对这一矛盾的举动，大家百思不得其解。

前往虚空城住宅街与クラウド见面

▼

前往マーリンの家

▼

前往城壁广场

▼

穿过建设中通路、城通用口和廊下，前往アンセムの研究室

▼

在研究室内与レオン对话，在コンピューターールーム内进入电子世界

▼

1.前往ピットセル

▼

2.前往キャニオン，与トロン对话后，用△键进行检索
返回ピットセル，对电脑按下△键可返回研究室

▼

调查研究室内的涂鸦

▼

在电脑前按△键返回电子世界

▼

3.进行迷你游戏

▼

通过キャニオン前往データエリア

▼

4 简称データエリア中央部的电脑，发生战斗

▼

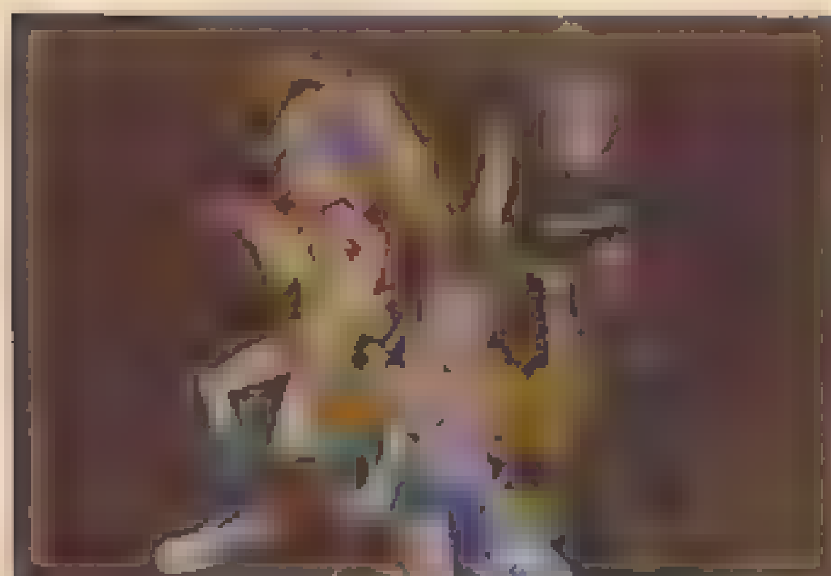
返回キャニオン，再从那里前往入出力タワー

▼

5.前往通信室，发生BOSS战

▼

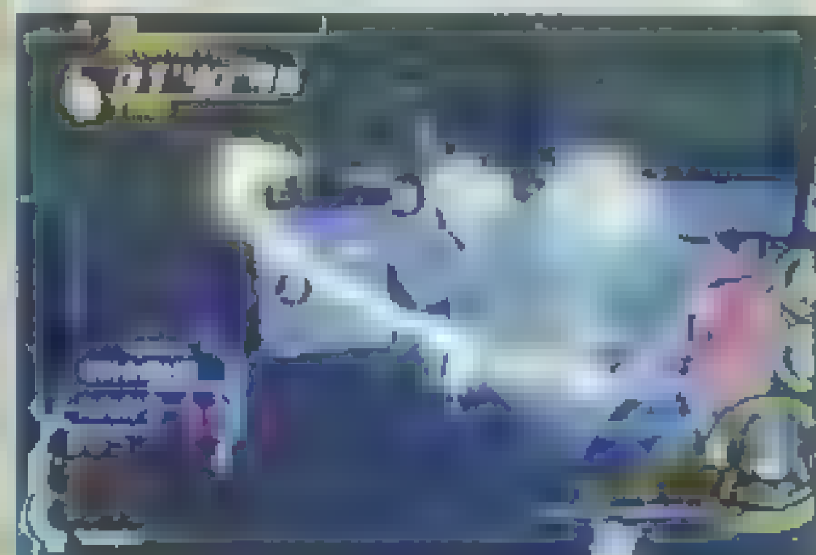
检索电脑，离开电子世界



1 在攻击门的时候，只要不断进攻即可。在最后将其HP减为0时要用△键的フリーズ来解决。



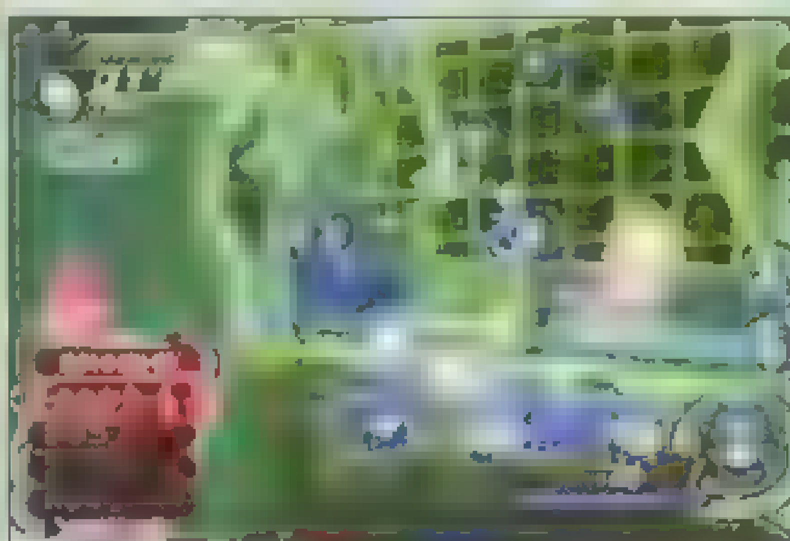
2 在箱子的移动停止后进行攻击的话，就能够暂时令箱子停止行动。此时不断攻击箱子，反复一会就能够攻击到所找的红色箱子。



3 在进行游戏时，注意L键是向左拐，R键是向右拐。一般的敌人靠近时用○键攻击即可；带有防御罩的敌人需要用□键对付。大部分敌人在拐弯时就能够甩掉，所以大家不用太在意消灭敌人，遇到弯道时赶快拐弯即可，否则撞到墙壁就会受到伤害。



4 注意这场战斗有时间限制。将敌人打败后能够大量能量奖励球，它们可以用来增加画面左上角的能量槽。当该槽蓄满后，就可以在电脑前按下△键发动“フリーズ”了。电脑一共有3台，需要将它们全部フリーズ后战斗才会结束。



5 给予BOSS攻击的话就会不断掉落奖励球，获得后可以增加能量槽。当能量槽蓄满后，就可以对BOSS发动△键的フリーズ了，此时能够展开集中攻击。注意BOSS会不断移动，并从远处发射光束攻击，如果和トロン使用连携技的话，就能够在近乎无敌的状态下快速接近。



游戏后期

经过了短暂的稳定，MCP再度发生了异常。它开始大量制造无心，并将它们送到街上进行破坏，企图发动对所有人类用户的全面战争。在利昂、艾利丝等人的拜托下，索拉再度来到了电子世界，和TRON一起为消除MCP而不懈努力。

打败了MCP，整个虚空城发生了翻天覆地的变化。面对着眼前那令人怀念的景色，埋藏在人们心中那记忆的碎片终于拼合了起来：“不知什么时候起，我们忘记了这条街道真正的名字……”

是的，辉煌庭园——这才是这座城市真正的名字！

A.进入虚空城，穿过住宅街、城壁广场、建设中通路、城通用口、廊下到达アンセムの研究室

▼

检索电脑进入电子世界

▼

检索眼前的电脑前往ライトサイクル

▼

先前往ゲームエリア，再去入出力タワー

▼

B.返回ソーラー船ドック，乘船来到中心部

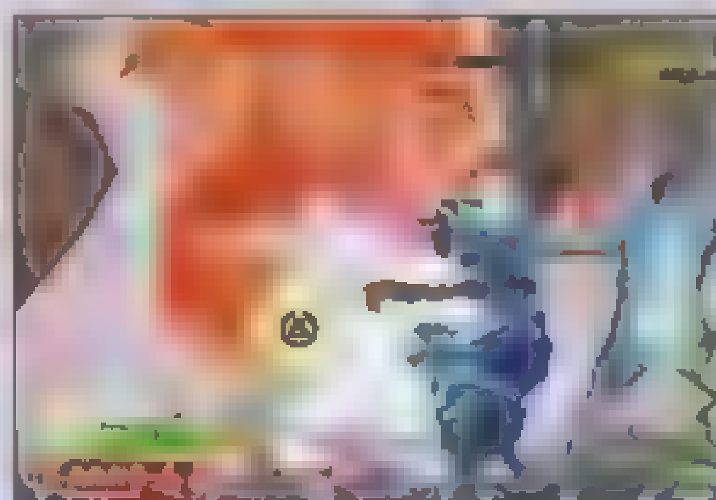
▼

在システム中枢发生战斗

A.在前往アンセムの研究室的路上，会再一次遇到《FF X －2》中的“主角三人娘”，她们会赠给索拉一把武器。

B.在乘船时会遇到大量敌人。由于重量超载，所以需要尽快打败敌人减轻船体的重量。在画面左上角有重量限制。

C.在打败サーク司令官一次以后，就会与BOSS——MCP战斗。此时サーク司令官会复活并对我方展开攻击，但BOSS的本体并不是他，将其HP减至0后，只能暂时一段时间内令其不能行动。MCP的周围有一圈防御壁，普通的攻击就能够将它们破坏，之后站在墙壁破坏的地方就会出现△键“デリート”的特殊指令（注意トロン一定要在场上指令才会有效）。连按△键就能够给予BOSS伤害。如此反复即可获胜。



百亩森林

100ACRE WOOD

游戏前期

在拜访小熊维尼的时候，索拉被一股奇怪的力量拉出了书中世界。原来，这本书遭到了无心们的抢夺，虽然战斗之后索拉取回了书本，但里面的主体书页已经被无心夺去，不见踪影。主体书页的消失，对百亩森林的世界造成了莫大影响。小熊维尼丧失了原有的记忆，不再记得任何以前的朋友。为了找回主体书页，索拉开始在世界各地奔波不停……

在第二次前往虚空城的マーリンの家后，就会通过剧情自动进入书中的百亩森林世界。

要完成百亩森林的世界，就需要将丢失的ちぎれたページ全部找回来才行。ちぎれたページ散布在各个世界的宝箱中。每找回一页，就可以进入书中完成一部分故事。

ちぎれたページ入手地点

迪士尼城的书斋

荣耀王国的绿洲

虚空城的结晶の狭间

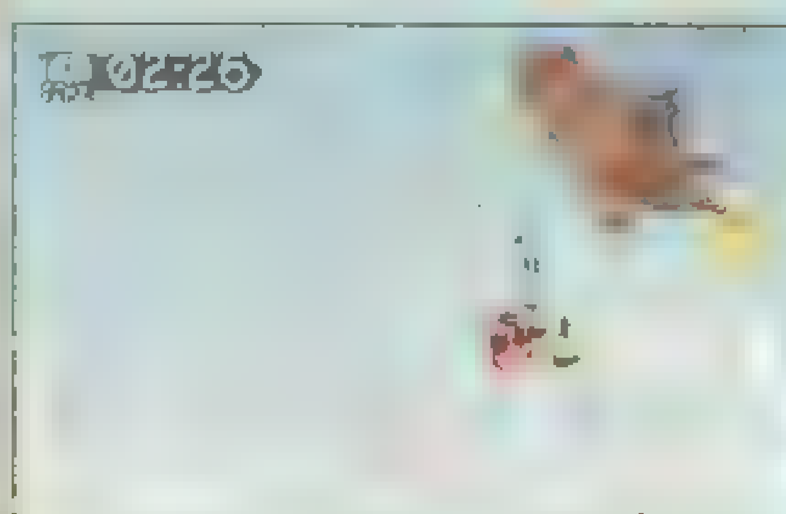
龙之国度的玉座の间

阿格拉、废墟中的某个房间

ピグレットの家

来到ピグレット的下面，就会出现△键的たすけだす的指令。

迷你游戏：在遇到障碍物时，用○键打飞即可。遇到龙卷风则用△键对付。最后靠近ピグレット后按△键即可完成。



ラビットの家

一直朝里走即会自动发生剧情。

迷你游戏：一边获得蜂蜜一边前进。按□键能够加快左右的移动，便于躲避障碍物。一路上会有许多的障碍物，碰一次HP减少一格。另外碰到障碍物以后小熊就会掉下来，此时必须要靠近它按△键，才能重新将其背起来。否则HP就会不断减少。



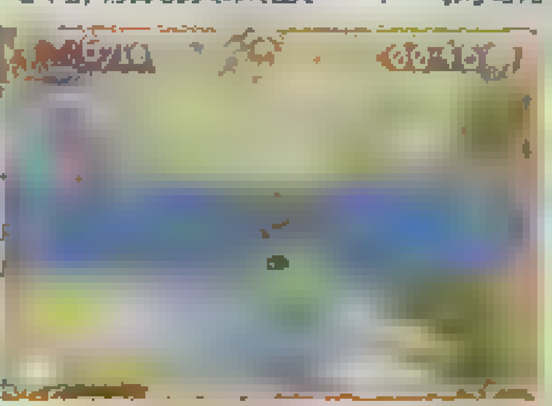
快速升级 在荣耀王国的山顶上，有数量无限的敌人出现。装备上EXPチャンス的技能后，故意将索拉的HP减少到危险状态，然后打倒敌人就能够快速得到大量经验。若装备ガルウィング武器的话，经验值还会得到更多！



カンガの家

与ティガー对话即可。

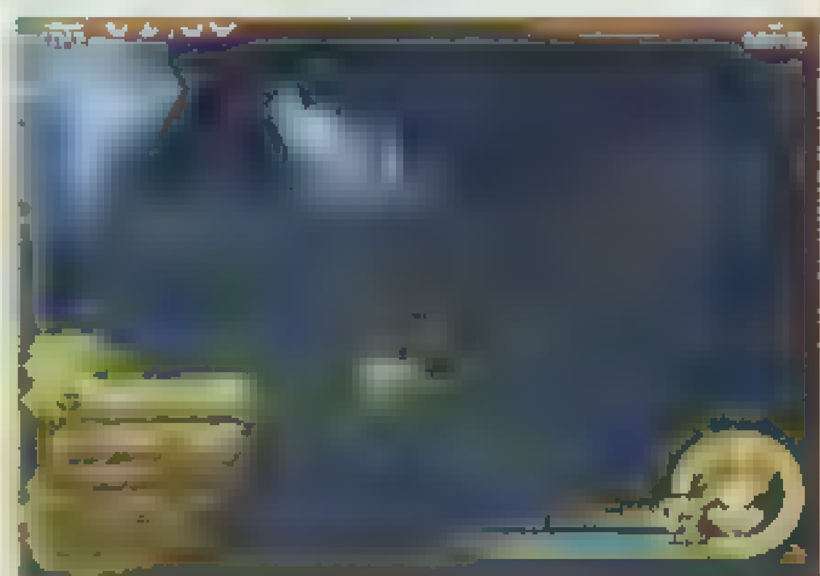
迷你游戏：整个游戏只需要△键。在限定时间内利用跳跃踩破10个气球就可以完成。如果踩着大的气球，还能够跳得更高。





おばけ洞窟

迷你游戏：这里要带领4个同伴到达洞窟深处。一开始需要用△键招呼同伴，此时再按一次△键的话，就会让他们停下来。画面左上角有同伴们的恐慌槽，平时该槽会慢慢减少，当遭到马蜂或落下的岩石的攻击时，就会令恐慌槽大大减少，使同伴就会陷入混乱状态。此时需要靠近处于混乱的同伴，用△键让他们镇静下来才行。由于有时间限制，所以建议大家先将洞内的宝箱全部获得后再重来一次。

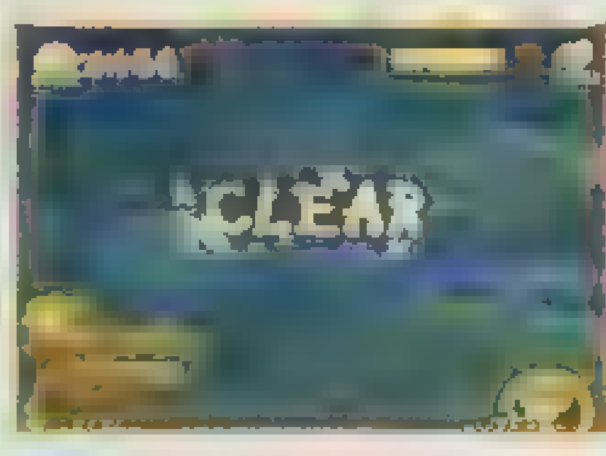


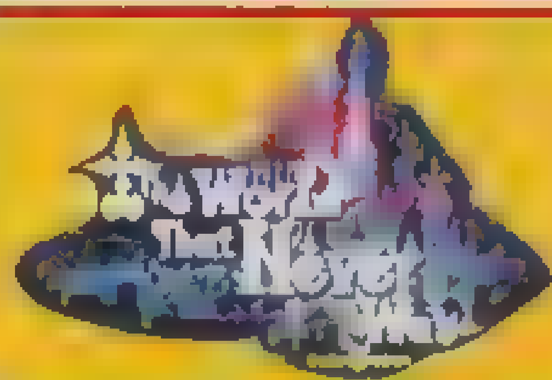


星空の丘

在小丘上与プー对话。

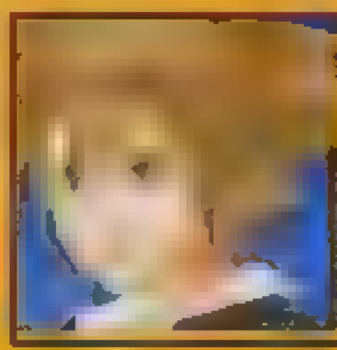
迷你游戏：没有任何难度，基本上连按两次△键就可以将プー头上的罐子弄下来了。





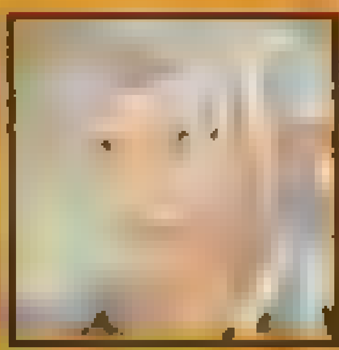
没有存在的世界

The World That Never Was









X Ⅲ机关。这个率领着无穷数量的无心大军的组织，每个成员都是无存一般的物质；王国之心，在它的神奇力量下，所有的无存都能够获得心灵，从而成为完全的存在。为此，持有键刃的索拉则成为了不可或缺的存在——只有用钥匙刃打败无心时，才能够收集到大量的心灵，制造出王国之心。

一直以来，索拉很漂亮地"帮助"X Ⅲ机关收集了大量的心灵……如今，王国之心即将完成。索拉，已经没有用了……但是，索拉却有着自己的目标——打败X Ⅲ机关，找回凯丽和利库。现在，最后的战斗开始了。

沿着小路、穿过记忆の摩天楼、绝望を望む断崖前进

▼

1.一路来到旋律の空间，其间会穿插米老鼠遇见贤者アンセム的剧情，路上的敌人比较强。

▼

继续上楼，与凯丽和利库相会

▼

2.来到存在の证，中间的路现在过不去，先去两边的小入口打BOSS

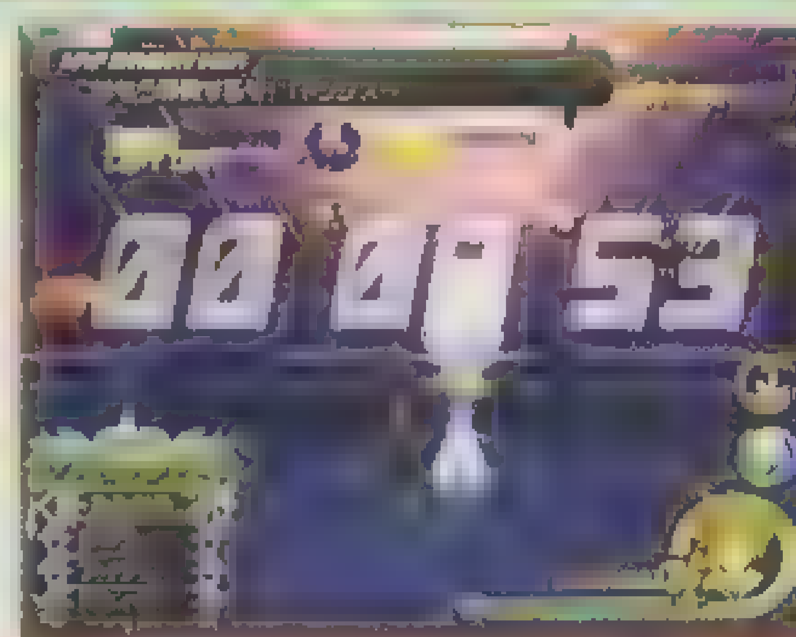
▼

3.到顶上虚空の祭坛进行连续的最终BOSS战

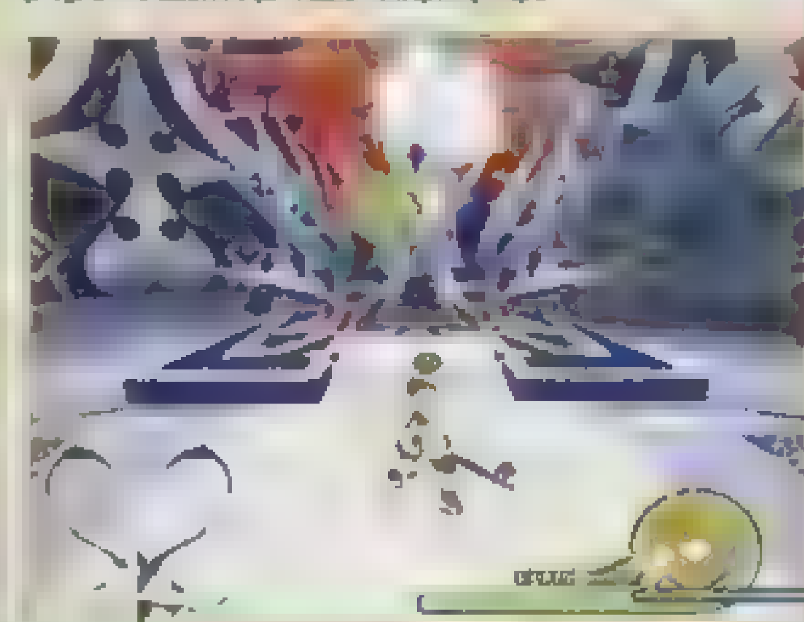
1 1.13机关的机枪男，开始时他是站在中央的高台上机枪连打，除了躲避之外，看准时机按△键可以将子弹打回去，数次之后他就会下来，可以直接攻击到本体了，有变身就尽量用，而且要保持主角的HP在一定量上，被这个BOSS打疯了可不是闹着玩的。



B.在最后的记录点记录一下，之后是一段连续华丽的动作表演。根据提示看准时机按△键可轻松通过，然后会遇见两门大炮。画面上方左右各会显示两门炮的HP。我方需要将杂兵打飞，用它们去砸这些大炮。注意当画面上方的能量槽蓄满以后，大炮就会发射，此时要赶快按△键逃至另一门大炮前躲避，如此反复即可。最后要在限定时间内按△键逃跑。之后攻击能源核心时，只要看准时机进行攻击即可。



C.和王座上的BOSS战斗。由于BOSS无法移动，多使用连携技或变身就能够轻松打败。由于后面还有战斗，所以要尽量减少道具的消耗。

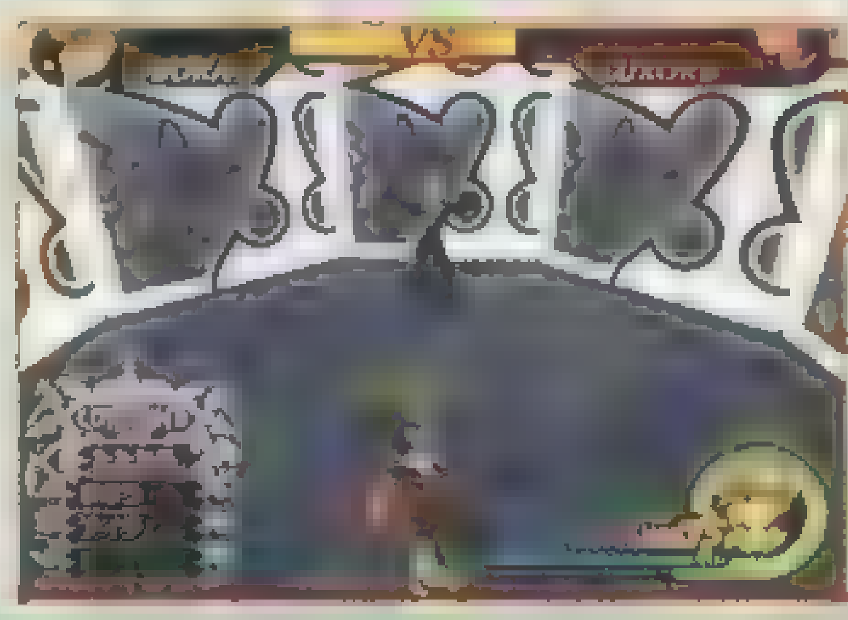


D.飞机战，整体难度不高。○键没什么用，一直用激光炮攻击就行了，×键能够将敌人的部分火力吸收过来，此时能够增加画面左上角的能量。能量满了以后就可以释放威力巨大的加农炮。



2 BOSS"扑克男"，这里会进入特殊战斗模式，上方会有主角和BOSS的时间槽。一开始BOSS就会把索拉变成骰子，这时可以跳着去撞BOSS，回复原状之后一定要猛攻，其间会有△键的提示，建议不要理会，一直按○攻击，因为抽牌是要看运气的，运气好的话可以获得回复球甚至把BOSS变成纸牌，不过多数情况是自己被变成纸牌。多利用变身，难度不大。

另一个BOSS的招非常疯狂，建议事先多准备些回复物品，他手中的剑有时会落下，跑过去按△键骑上去，然后看准时机靠近boss再按△键就可以自动攻击，能把BOSS击晕，之后就赶紧跑上去变身或放合技吧。BOSS的HP不多时会狂用剑气，攻击力非常恐怖，找机会用△键攻击吧，多跑动，硬拼是绝对不行的。胜利后走中间的路上去，利库终于恢复本来的样子了，感动。再继续向上走，魔女和ピート居然会出来帮忙挡住后面大批的敌人！



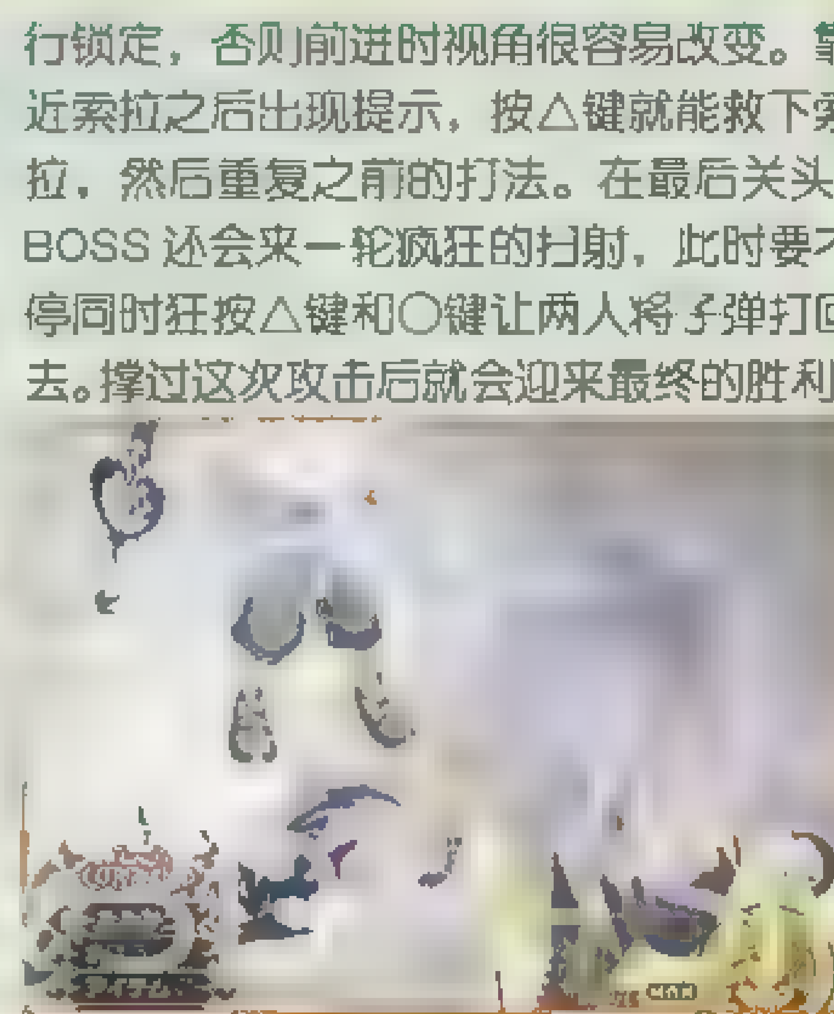
E.又是和王座上的BOSS战斗，被吹走了就按×键或□键花点时间就能回来，飞过来的障碍物需要躲避，注意用△键将飘在空中不动的障碍物打回去，就能破坏BOSS的防御壁，此时可以重新返回BOSS所在并进行攻击。由于BOSS的防御盾能将我方弹至很远，所以尽量从空中或使用魔法、连携技攻击。



3 A.第一场战斗是索拉和BOSS单挑，开始会被光芒笼罩，此时HP会慢慢损失，走到画面中间的摩天楼下面按△键就能挣脱。另外，当BOSS跳至楼顶时，△键会发动特殊攻击，和楼顶上的BOSS拼"一闪"，看准时机按△吧，失败了也没关系。BOSS本身并不强，看准他挥剑后的破绽猛攻即可，中间还会被锁住几次，还是用同样的方法对付，很快就能解决。



F.和最终BOSS决战，难度非常大，一开场索拉就会被扔上空中，要不停地按△键躲避攻击，落下来之后就能攻击了，BOSS主要有远距离放光束（可以用△键闪过），近距离的激光剑乱舞杀伤力非常大，不能硬拼，找准破绽猛攻。BOSS血降到一定程度后就会乱发子弹，能躲就躲，躲不过注意回复吧。之后最难的部分来了，BOSS会将索拉定住，此时索拉的HP会慢慢减少。而玩家的操作对象则变成了利库。之后一旦BOSS靠近就要连按□键将BOSS打退，打退后赶紧朝索拉的方向前进，千万要有耐心，因为利库经不起几下攻击，只管前进的话很容易就会被打死，导致GAMEOVER。建议此时不要进行锁定，否则前进时视角很容易改变。靠近索拉之后出现提示，按△键就能救下索拉，然后重复之前的打法。在最后关头，BOSS还会来一轮疯狂的扫射，此时要不停同时狂按△键和○键让两人将子弹打回去。撑过这次攻击后就会迎来最终的胜利。



上一期由于篇幅的限制，只刊登了《如龙》的流程攻略以及剧情，在本期则是为大家带来分布在神室町的钥匙所在地以及全79个分支任务的详细介绍，希望大家能够满意。

全79个分支任务

除了主线任务外，游戏中为大家准备了数量庞大的分支任务，下面就是所有分支任务的引发条件以及内容。

痴汉疑惑
第二章

在剧场前街撞到一名身穿粉色套装的女人后，对方打算敲诈玩家1万元。

选择第一项后发生战斗。

奖励 2万元以及200经验值

F－cupの值段
第四章

来到ピンク街北面的街道，发生剧情后与マイ去酒吧。喝两次酒后玩家被迷药放到。

醒来后一直向前走再次遇到マイ，并回到酒吧发生战斗。

战斗结束后选择“无理だな”会得知拉面店“九州一番星”设有地下赌场，暗语是“半チャンラーメンつゆだく”

奖励 1000经验值

恋人はショーガール
第四章

接到ユウヤ的电话后按照地图的指示来到スターダスト（地图上的绿色区域），选择第一项后发生剧情并与迷之杀手战斗。

走出スターダスト接到电话，按地图指示到“围棋俱乐部 天元”，与风间组成员战斗。

奖励 3000经验值

ストーカー
第四章

在中道街里会有一位女士拜托玩家收拾一直尾随她的流氓。

与躲在墙角的家伙对话后发生战斗。

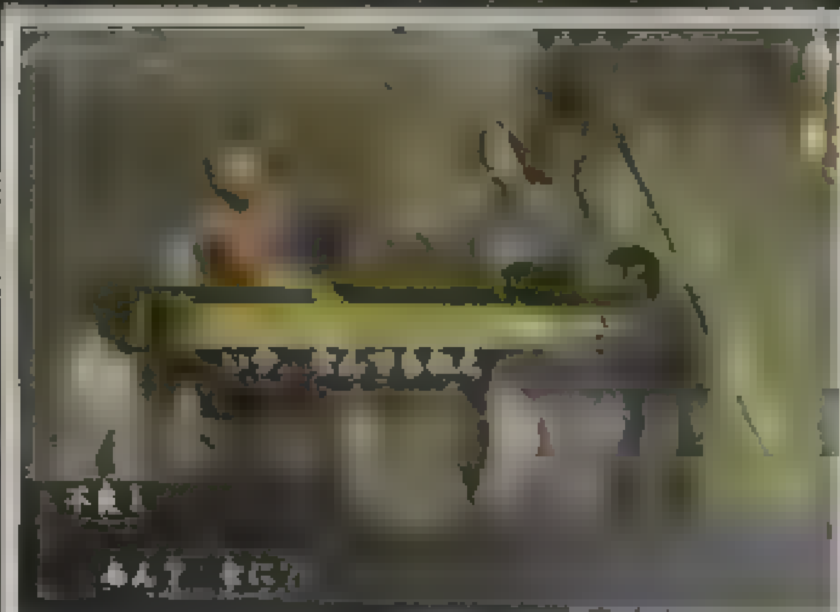
奖励 3万元

豪腕男
第四章

在里公园前街玩家会遇到豪腕男挡在路中间，选择第二项发生战斗。

奖励 1万元以及500经验值

不肖の息子
第四章



在里公园前街，玩家会被老人误认为是自己的儿子ケンジ。

前往七福街西侧的公园与某人对话，前往チャンピオン街救助老人。

找到老人后得知东西被流氓抢走，在北面的里公园前街与一群流氓战斗。

奖励 6号钥匙以及500经验值

ヤクザ嫌いの男
第四章

七福街西侧的公园前，会有一名男子主动与玩家战斗。

奖励 300经验值

原稿を探せ
第四章

在泰平街最东侧自由撰稿人河合桃子委托玩家帮她寻找遗失的原稿。

在チャンピオン街西南角的地上找到原稿后交还给河合桃子。

奖励 500经验值

ナンバー1ホスト
帅气度要达到“普通”以上 第四章

在ピンク街与一男子对话后发生战斗。

奖励 500经验值

用心棒
第四章

在昭和街的中间位置，会有老板娘委托玩家帮助她阻止流氓到店里捣乱。

站在门口等一会，会分别发生三场战斗。

奖励 2万元以及500经验值

マイコンタクト
第四章

在里中道街（地图最下方，东西走向的小路），碰到蹲在地上的男人后发生战斗。

奖励 2万元以及500经验值

运命の鉴定料
第四章



在千两街会遇到一个自称懂手相的人。

随他来到茶店后会被推销九万九千的生命石。连续选择3次第一项不买后发生战斗。

胜利后选择“助す”，随后沿路向北在路口遇到其同伴中屋，选择第二项“ふざけるな”后发生战斗。

奖励 3万元、500经验值以及生命石

スマイルバーガーの灾难
第四章

与在“スマイルバーガー”门前纠缠店员的流氓对话并发生战斗。

战斗胜利后在此用餐。

奖励 5万元以及300经验值

ひったくり
第四章

与中道街“スマイルバーガー”前方的女人对话。

来到第三公园从流浪汉手上追回被抢走的皮包。

奖励 1万元以及500经验值

いちゃもん
第四章

第一次撞到剧场北面街道的3人组后选择第一项发生战斗。

奖励 500经验值

如龙 PS2 SEGA ACT
发售日 2005年12月8日 日版
推荐玩家年龄 18岁以上

いちゃもんの逆袭
第四章

再次撞到剧场北面街道的3人组并战斗。

奖励 500经验值

いちゃもんの大逆袭
第四章

最后一次遇到剧场北面街道的5人组。

奖励 1万元以及500经验值

いちゃもんのその后
第四章

再次在剧场北遇到3人组时，与其对话后任务完成。

奖励 1000经验值

艺术と才能
第四章

在公园前街，买完画师的所有画。

奖励 500经验值

グッドカフェにて
第四章

与グッドカフェ前的流氓对话，选择第二项发生战斗。

奖励 1万元以及200经验值

UFOキャッチャー
第四章

在中道街的“クラブセガ”抓取金ドラ（金色的龙），交给旁边的上班族，获得1万元以及200经验值。

一定时间后回到“クラブセガ”抓取四种小鸡各一只，交给上班族获得5万元。

一定时间后再次来到“クラブセガ”抓取黑龙，选择“断る”后开战。

奖励 16号钥匙以及1500经验值

スリを追う
第四章

在七福街西侧（情报站“MEB”）附近，撞到穿绿色衣服的流浪汉后钱会被偷走。

跟着他一直追下去，最后在公园前街发生战斗。

奖励 被偷走的钱以及500经验值

食い逃げ
第四章

在泰平街西侧的“赤牛丸 天下一街分店”前触发，店员拜托玩家去追吃霸王餐的家伙。

先向东走（小卡车后面），之后在中道街“スマイルバーガー”门前再次遇到他。

最后来到第三公园抓到他

奖励 3万元以及500经验值

艺术と才能2
第五章

在赛之河原，东北角有一名自称以前是作家的流浪汉。将“艺术と才能”时购入的画（**葱**女）送给他后获得“作家の本”。

奖励 500经验值

艺术と才能3
第五章

来到公园前街，将“艺术と才能2”时获得的“作家の本”交给画师，获得“人参の上に立つネコの绘”。

奖励 1000经验值

医者の本分
第五章

在第五章，给赛之河原入口处小孩食物。

在第七章，前往第三公园，给小孩食物。

在スターダスト前得知“赤牛丸 泰平街分店”附近有医生，带小孩前往。

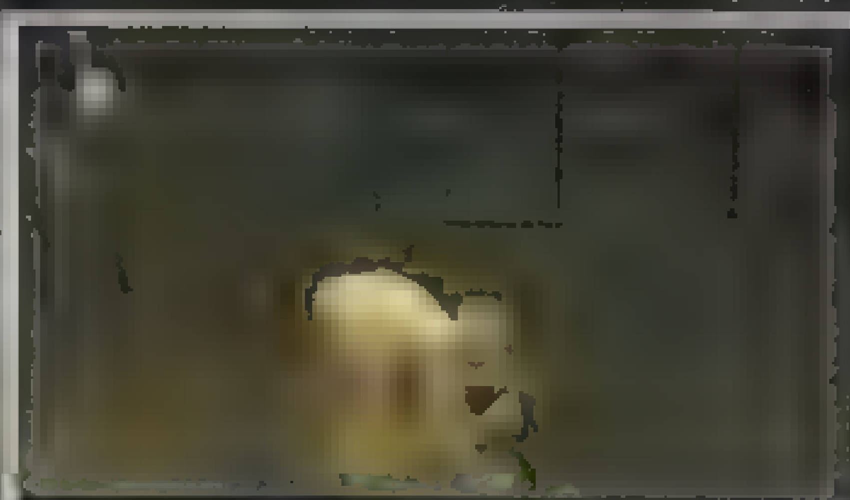
奖励 3000经验值

请求电话
第五章

接到一个莫名电话后选择“そうだ”、“分かった付おう”，再去公园前街附近与“回收屋”对话选择“そんなものは无い”后发生战斗。

奖励 2万元以及经验值500

好意と报酬
第五章



在第三公园与流浪汉对话并给他酒，获得12号钥匙以及100经验值。

利用钥匙打开12号储物柜获得“ボロいコート”，并将之送给ピンク街北面（“パラダイス”对面）的流浪汉，可以获得“めがね”以及100经验值。

将“めがね”送给ピンク街的上班族，获得“超强力粘着テープ”以及500经验值。

在赛之河原与修理帐篷的人对话，用“超强力粘着テープ”换得“银のアタッシュケース”。

在赛之河原入口西南（围棋俱乐部 天元），将“银のアタッシュケース”交给上班族后发生战斗。

奖励 “へっこっの皿”以及500经验值

マッチ売りの少女
第六章

来到昭和街东侧的路上，花100元购买女孩的火柴。

一定时间后再找该女孩，任务结束。

奖励 "男气の香水"以及300经验值

酔っ付…
第六章

与セレナ前的醉鬼对话并给他两瓶酒以及スタミナンX。

奖励 3万元以及200经验值

元野球选手
第六章

在バッティングセンター玩家会遇到一名自称前棒球手的男子的挑战。只要玩家在他投出的20个球中打出10个本垒打，就能完成任务。一共要比三次，失败要损失一万元。

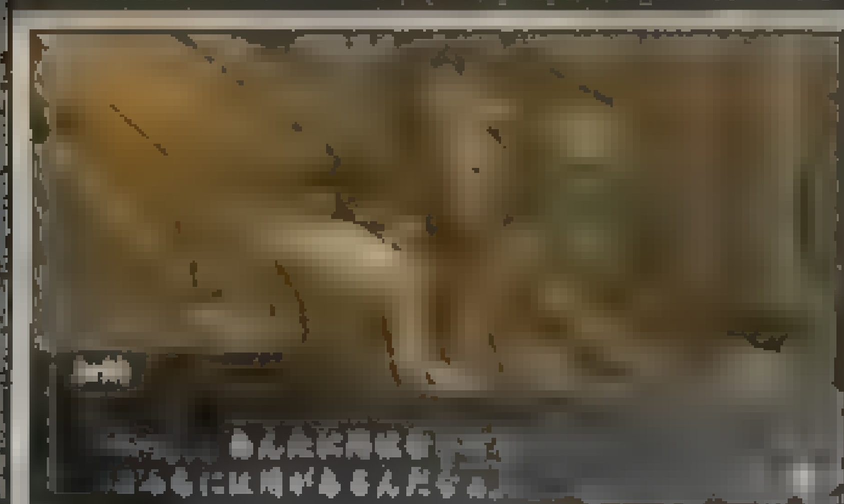
奖励 5万元以及1000经验值

河合桃子を救え
第六章

在千两街会看到河合桃子被几个流氓围住，选择第一项后发生战斗。

奖励 4万元以及500经验值

ヤクザの志愿者
第六章



在千两街与叫加纳的男子战斗后选择第二项。

在チャンピオン街西侧再次遇到他，选择第一项后来到酒店与东城会直系成员战斗。

奖励 2万元以及500经验值

落书き
第六章

在千两街北能够接受防止别人在墙上乱写的任务。很快犯人就会出现，马上向南追赶在路口与流氓发生战斗。

胜利后回去向店长汇报，任务结束。

奖励 5万元以及500经验值

かばん探し
第六章

在剧场前广场可以接到年长女性的委托。

追赶不良少年来到チャンピオン街，选择"正直に话したほうが身のためだ"。

在第三公园与不良少年发生战斗。

将皮包交还给年长女性。

奖励 1万元以及500经验值

ジェラートショップの灾难
第六章

在天下一街的ジェラートショップ店前与敲诈店员的两个流氓对话两次后发生战斗。

奖励 5万元以及300经验值

トイレの男
第六章

七福街西侧公园的厕所会有人因为没有手纸而向玩家求救。

玩家将"ティッシュ"(主要几条大街上都有人在派发)给他后任务结束。

奖励 8万元以及500经验值

スカウト
第六章

在千两街玩家会遇到"ブルームーン"的店长，向他支付一万元后任务触发。

一定时间以后再次回到千两街，玩家会接到店长的电话。

之后在千两街会找到"ブルームーン"的职员白石，与他对话后任务结束。

奖励 5万元以及200经验值

竞马狂
第六章

在ミレニアムタワー前的，玩家会遇到一个穿着紫色衣服的男人，与他对话并选择"3－7"。

一定时间后再回来找他，任务就能结束。

奖励 20万元以及500经验值

金のライター
第七章

在チャンピオン街的南侧拐角，与一名男子对话，选择"100元ライター"。

奖励 28号钥匙以及500经验值

艺术と才能4
第七章

来到中道街的咖啡店"アルプス"，这里的店长想要一幅画装饰店面。

在给他"人参の上に立つネコの绘"("艺术と才能3"获得)后连续选择"让れない"三次，任务完成。

奖励 10万元以及100经验值

艺术と才能5
第七章

回到原来公园前街画师的所在位置，这里的一位商人要购买画师的作品。

任意卖给他一幅画后任务结束。

奖励 13万元以及500经验值

ヤクザの志愿者2
第七章

在七福街西侧(连锁店"ホッホ Mストア"对面)路口与加纳交谈。

沿道路继续向下走会再次遇到加纳，答应帮助他后与流氓战斗。

奖励 5万元、フランス制マフラー以及500经验值

B－KINGの灾难
第七章

在剧场广场前会看到一群人围在那里准备打架，选择帮助B－KING后发生战斗。利用所得到的钥匙从储物柜取出物品后任务结束。

奖励 10万元、9号钥匙以及500经验值

取り立て代行
第七章

在チャンピオン街的シュラック，玩家选第一项能够接受店员的委托。

来到"九州一番星"的赌场，与穿绿色衣服的人对话并将"开运の数珠"交给他(玩家自己准备)。

返回シュラック与店员对话，任务结束。

奖励 5万元以及经验值1000

怪しい男
第七章

在里剧院广场，有一名男子委托玩家帮他将一个袋子交给剧院前广场的女人。

与女人对话选择"君ってセクシーだね"后，将获得的物品交还给那名男子。

奖励 3万元以及100经验值

死にたがる男
第七章或第十一章且身边带着遥

沿着公园前街走会看到废弃大楼前为这一群人，选择第一项来到楼顶。

在楼顶找到要自杀的男人，选择"话してみろ"、"美月って"、"どれだけ贡いだんだ？"。

奖励 1000经验值

カジノロワイヤル
第七章且身边带着遥

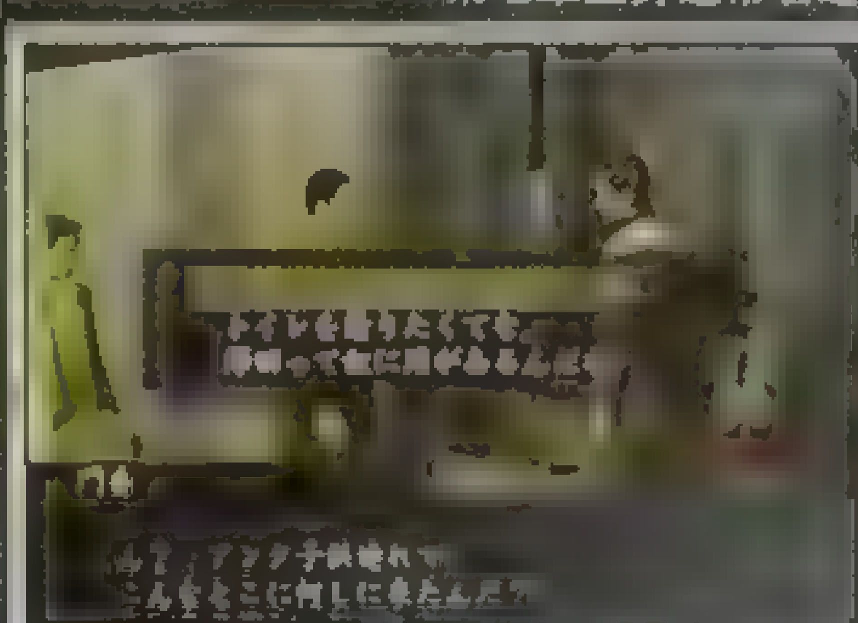
与遥一同去"九州一番星"的地下赌场。

与赌场的兔女郎对话后回到入口处发生情节，选第四项。

拥有二十万后选择两次"渡さない"，发生战斗。

奖励 10万元以及3000经验值

ボクシング赌博
第七章且身边带着遥



与遥一同来到パンタム，发生情节后与拳击手战斗。

按照地图的提示来到麻将楼"六兰庄"，暗号为"雨宿りに来た"。

与泽田战斗。

奖励 3000经验值

极道の妻
第八章限定

接到电话，回到赛之河原找"サイの花屋"。

得知堂岛的妻子在剧场东侧的原堂岛组事务所等玩家。

按照地图的指示来到原堂岛组事务所(地图上的绿色区域)。

来到事务所后发生剧情，与原堂岛组成员战斗。

奖励 3000经验值

喧哗屋
第十章

在七福街停车场可以花一万元向喧哗屋挑战。

胜利后选择"なめるな"、"仕事前の准备运动を手传ってやる"后再次进入战斗。

奖励 7万元以及200经验值

怪しい警官
第十章

在里ピンク街(シャイン对面的小路)，玩家会被警察索要身份证，选择"见せる义务は无い"。

假警官逃跑后，玩家在道路东面的路口可以找到他，战斗胜利后任务结束。

奖励 7万元以及500经验值

ヤクザの志愿者3
第十章

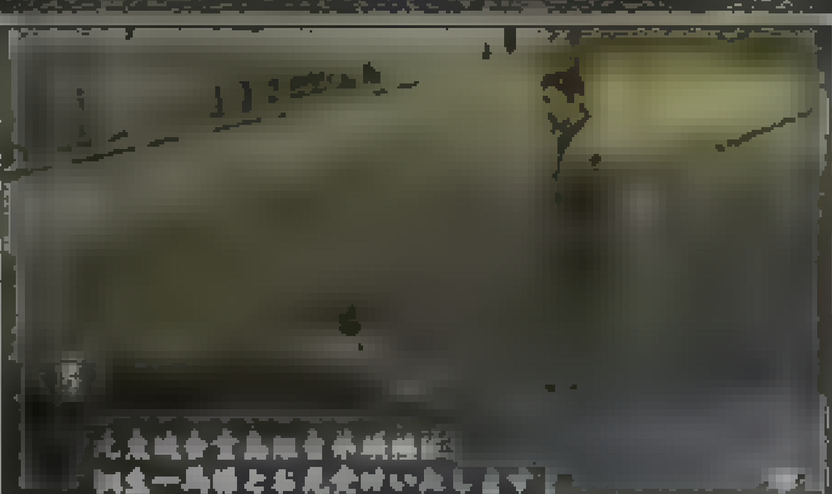
在ピンク街北部会遇到加纳，他拜托玩家帮他抓住身后穿红衣的女人。

玩家只要接近那个女人，她就会跑，不过只要一直紧随其后，很快就能追上。

之后便是与她同伙的战斗。

奖励 10万元、7号钥匙以及1000经验值

京香とタカシ
第十章



在公园前街玩家会遇到迹部组的成员并获得"益子烧夫妇茶碗"。

在バッティングセンター将茶碗交给京香并获得"京香の指轮"。

回去与迹部组成员对话，任务结束。

奖励 10万元以及500经验值

ヤクザ逃亡
第十一章

在里中道街会遇到一个按照顺时针跑的男子，追上他后发生战斗。

胜利后选择"どこかで会ったか"，获得10号钥匙。

在储物柜前会遇到流氓，战胜他后取回10号钥匙，任务结束。

奖励 500经验值

人违い
第十一章

在天下一街里路地的第三公园上方玩家会遭到杀手的袭击。

奖励 4号钥匙以及500经验值

怪しい枪
第十一章

在里剧场广场(东西走向的小路，地图最西侧)，某胖子向玩家兜售九万五千元的东西。

购买后任务结束。

奖励 17号钥匙以及200经验值

濒死の男の依赖 濒死の男の愿い 濒死の男の希望
第十一章

在千两街(东西走向的小路，地图东南)与倒地的男人对话，答应帮他追回被抢的包。

来到剧院前广场，与两个穿红衣的不良少年对话，发生战斗。

胜利后返回千两街，与倒地的男人对话。

奖励 15万元以及500经验值

伪美月の真相
第十一章

进入第十一章后，先到"サイの花屋"触发剧情。

按照地图的指示，来到チャンピオン街的パレス。

与パレス的店员发生战斗。

奖励 2000经验值

拾った携带
第十一章

来到第三公园前，会发现一名男子被流氓杀害。

拣起掉落的手机，按照上面的指示来到酒吧"パンダム"门前，从那里的女人手上拿到20号钥匙(选择"合言叶は闻いてないぞ")。

利用钥匙打开储物柜后(获得长ドス)，前往剧院前。

接到电话后，去"バッティングセンター"与黑衣人发生战斗。

奖励 防弹衣以及500经验值

ギャングバスターズ
第十一章

当玩家来到ホテル街时会遭到专门抢杀流氓的ギャングバスターズ的袭击。

胜利后引发“ギャングバスターズ2”。

奖励 200 经验值

ギャングバスターズ2
第十一章

在七福街停车场附近，玩家会再次遇到ギャングバスターズ并发生战斗。

在桃源乡附近与另一批ギャングバスターズ战斗。

在里ピンク街（“シャイン”旁边）玩家会遭到ギャングバスターズ的袭击。

奖励 每次战斗胜利后均获得 200 经验值

ギャングバスターズ3
第十一章

在ピンク街玩家会遭到ギャングバスターズ的袭击。

在昭和街东侧与千两街交汇的地带会再次发生与ギャングバスターズ的战斗。

在ピンク街南部玩家会遭到ギャングバスターズ的袭击。

奖励 每次战斗胜利后均获得 200 经验值

ギャングバスターズ4
第十一章

在中道街的咖啡店“アルプス”前与ギャングバスターズ战斗。

在里中道街（连锁店“ポッポ 中道街里店”）前与ギャングバスターズ战斗。

战斗胜利后引发“ギャングバスターズ5”

奖励 每次战斗胜利后均获得 200 经验值

ギャングバスターズ5
第十一章

先前往剧院前广场。

在这里与青木对话，引发情节。

之后来到剧院西北与ギャングバスターズ战斗。

战斗胜利后引发“ギャングバスターズ・リーダー”

奖励 200 经验值

ギャングバスターズ・リーダー
第十一章

完成全部五个ギャングバスターズ任务后前往泰平街西侧，在这里玩家会遇到ギャングバスターズ的首领。

战斗胜利后引发“黑幕浅野”

奖励 1000 经验值

美女の真实
第十一章

在药店“ことぶき药局”后面的小区里与一名“美女”搭讪。选择第一项后自动来到ホテル街。

选择“无理だ”后连续进行两场战斗。

奖励 10 万以及 1000 经验值

スリを追う2
第十一章

在七福街停车场玩家会再次被流浪汉偷走钱。

在里公园前街的自动售货机追到犯人。

七福街西侧便利店前的路口能够遇到犯人。

ホテル街右侧拐角能找到犯人，选择“……信用できんな”。

奖励 “モナモナ腕轮”以及 100 经验值

黑幕浅野
第十一章

根据在“ギャングバスターズ・リーダー”时得到的提示，玩家来到ホテル街。

在バッティングセンター前与浅野战斗。

胜利后任务完成。

奖励 15 万以及 1000 经验值

ヤクザの志愿者4
第13章

在桃源乡的前面遇到加纳，引发任务。

在中道街再次遇到加纳，分别选择第一项、第二项后与东城会成员发生战斗。

胜利后选择“何があったんだ”。

奖励 20 万元、宫本武藏ドス和 2000 经验值

“シャイン”のあや
“シャイン”のエリナ
“シャイン”のゆず
“ジュエル”のレイカ
“ジュエル”のちさ
“ジュエル”のひろみ

只要玩家的好感度达到一定程度，就会接到邀请。来到约定的地点后发生剧情。

奖励 每完成一个任务获得 3000 经验值

最后の刺客
当完成所有分支任务后出现

在剧场前广场的公共电话附近与男子对话发生战斗。

奖励 1000 万元

全50把钥匙所在地以及换取物

在神室町玩家经常可以拣到带有编号的钥匙，这些钥匙都与泰平街的储物柜（コインロッカー）一一对应。










1	地下欢乐街	手制オート拳枪
2	泰平街储物柜的西侧	本宫武のドス
3	ホテル街的大路上	フランス制マフラー
4	完成分支任务“人违い”后获得	べっこうの皿
5	（4章终盘）储物柜前方道路的汽车旁，与中年男子对话后获得	スタミナンX
6	完成分支任务“不肖の息子”后获得	丰后清水の刀
7	完成分支任务“ヤクザの志愿者3”后获得	侠のサラシ
8	七福街西侧公园厕所前的长椅旁	キャットフード
9	完成分支任务“B－KINGの灾难”后获得	サバイバルナイフ
10	完成分支任务“ヤクザ逃亡”后获得	カリスマの写真
11	12章芝浦码头的船上	81のお守り
12	完成分支任务“好意と报酬”后获得	ボロいコート
13	赛之河原的街道上	BANKERの驹
14	地下欢乐街	PLAYERの驹
15	赛之河原废弃的喷水池旁	赤い宝石
16	完成分支任务“UFOキャッチャー”后获得	宫本武藏のドス
17	完成分支任务“怪しい枪”后获得	9mオート
18	桃源乡4F走廊里	黑い宝石
19	赛之河原入口的西南（将“银のアタッシュケース”交给上班族的地点附近）	メリケンサック
20	完成分支任务“拾った携带”后获得	长ドス
21	里セレナ的路上	BANKERの驹
22	里ピンク街“九州一番星”店内	PLAYERの驹
23	里中道街	赤い宝石
24	ジェラートショップ店内	黑い宝石
25	チャンピオン街北侧、坐在地上的男子前	81のお守り
26	里中道街的自动售货机前	侠のサラシ

27	泰平街西侧Y字型路口	软式ボール
28	完成分支任务“金のライター”时选择“100元ライター”后获得	ラッキーブレス
29	ミレニアムタワーB1F	金货100G
30	七福街东侧的MEB店内	坏れかけのスタンガン
31	AV店“ビーム”内	スタミナンロイヤル
32	中道街的クラブセガ店内	タウリナー＋＋
33	剧场前のクラブセガ店内	ウコン锭
34	地图东南千两街的路上	イタリア制香水
35	ミレニアムタワー前广场	高级伞
36	チャンピオン街南侧的道路上	モノグラムのバッグ
37	第三公园对面	粉碎用ハンマー
38	七福街停车场	鬼子母神のお守り
39	“赤牛丸 泰平街分店”内	改造コンロ
40	スターダスト门前的街道上	ビラ
41	剧场西北的デボラ里	天使の铃
42	ミレニアムタワーB1F，有四个电梯的地方	スタミナンスパーク
43	12章芝浦码头	金货1000G
44	剧场西北デボラ前的椅子后面	开运の数珠
45	桃源乡2F楼道里	龙のサラシ
46	ミレニアムタワー2F电梯前	9mオート
47	桃源乡1F	あるヒットマンの日记
48	废ビル1F厕所内	ある、O道のノート
49	チャンピオン街的空地	白道师のノート
50	里剧场广场	ゲンキッウ读本

在[illegible]会有几个无人无需钥匙（[illegible]号、18号、29号、42号、43号以及46号、46号、47号、48号）要花十万元，如果错过了或是怎么也找不到的话就花钱买吧。



终于到了《银河游侠》的研究时间！和所有Level-5出品的游戏一样，《银河游侠》的隐藏要素之多，可以用令人发指来形容。游戏中全部的隐藏要素可以归纳为8项，分别是：怪物讨伐、昆虫争霸战、武器合成、技能获得、通缉犯、工厂制造、猎人排名、稀有物品收集（以难度从高到低为顺）。8项看起来不多，但要想完美的话，没有200个小时恐怕是搞不定的。不过很多隐藏要素的攻略可以同时进行，比如武器合成、技能获得和怪物讨伐就可以一并搞定，合理安排的话会节省很多时间。

在阅读本篇研究前，首先建议大家将游戏通关后再来挑战隐藏要素，因为通关后商店里的物品会变为无限出售，而且不少隐藏要素在游戏初中期是不会出现的。通缉犯、猎人排名、全服装拿法已在上期介绍过，这次就不再赘述了。另外本次研究中的怪物讨伐、工厂制造由阳光育成计划成员心情味道协力完成，银河七星剑的获得方法由阳光育成计划成员修次提供，在此一并感谢！（本期的"大热秘技"中也有部分研究，不要漏了。）

银河游侠	SCE Level-5	RPG
PS2 ROGUE GALAXY	2005年12月8日	日版
对应周边未定		推荐玩家年龄 全年龄

文 纱迦

主人公普通剑全列表

要想将繁琐的合成列表COMPLETE，其实并不需将全部列表完成，只要获得100条以上合成方案，并完成其中的50项，就可以从银河公社的MIO处领赏了。多鉴定、多打听，是快速完成合成列表的不二法门。

在上期杂志中已经为大家介绍了武器合成的原理，只是没有附上全武器列表，这次就为大家补上主人公普通剑全列表！可能有人会问，为什么只附上主人公的普通剑全列表，其他角色难道就被无视了？这是因为附上全角色的全武器列表的话，一来篇幅不允许，二来也没必要。说"没必要"是因为其他武器要想合成出最强形态的话非常简单，利用3种合成矿石就可以了。而主人公拥有11把特殊剑，这11把特殊剑只能与特定普通剑合成，不能用宝石去合成，列出全部普通剑列表后合成就很方便了。

右表中，横向为级别，从左到右依次递增；纵向为类型，从上到下依次递增。事实上每类武器都有5个级别，第5个级别的武器名都是在第4级武器的名字后加上一个标志。因为第5级武器既不能合成，也不能强化，所以就不再列出。

在合成特殊剑时，第12、13类武器是最常用到的。而这两类武器的初级武器デモンラウザー和シャッジメントヘイロウ其实是可以在マリーグレン买到的，这样就可以省去大量时间了。

	第1级	第2级	第3级	第4级
第1类	ジャンクエッジ	グランエッジ	ワイルドエッジ	スターエッジ
第2类	ロッククラッシャー	リッジクラッシャー	ボルカノクラッシャー	ガイアクラッシャー
第3类	シャイニングホーン	シャイニングスパイン	シャイニングブレイゾン	シャイニングブラボー
第4类	ライジングサン	ライジングソウル	クリムゾンフィーバー	太阳の剑
第5类	メタルブレイカー	コアブレイカー	フルブレイカー	スパロブレイカー
第6类	ムラクモ零式	ムラクモ・改	ムラクモ・幻	アメノムラクモ
第7类	アレクサンダー	アレクインパルス	アレクディサイダー	オリンピアス
第8类	ブリザードエッジ	グレイサーエッジ	アイシクルジーン	ダイアフリーザー
第9类	サバ・ルガ	サバ・ガ・ルーダ	ドム・ゾルガ	ゼレガ・ゼネガ
第10类	ファントムスレイヤー	スピリットキャリバー	アークキャリバー	グランドキャリバー
第11类	ガストブリンガー	ガストファライザー	ガルディブレイザー	ガンダリオン
第12类	デモンラウザー	デモンミーディア	アダモンライザー	ルシファーズアダモン
第13类	シャッジメントヘイロウ	ダズリングヘイロウ	マジィスティック・ロウ	ロウズバプティスト

武器合成小心得

1. 3种合成矿石（[illegible]タル、オメガスター、エクセリオのかけら）是相当有用的，使用[illegible]タル可使武器的级别上升1级，使用オメガスター可使武器的类型上升1类，使用エクセリオのかけら可使武器的级别和类型都上升1个档次。以デモンラウザー为例，与[illegible]合成后变为[illegible]，与オメガスター合成后变为[illegible]，与エクセリオのかけら合成后变为[illegible]。

2. 虽然3种合成矿石的数量有限（エクセリオのかけら须先在工厂中制造出来后才会有卖的），但实际上商店会根据你的工厂制造情况来进新货，所以用来合成其他同伴的最强武器是绰绰有余了，大家就不要吝惜了。找一把类型高的武器"合"不去就行了。将身上的道具按武器、防具整理后，位置靠后的武器就是类型高的武器。

3. 不同类型的武器合成的规律比较复杂，这里不再赘述，可以肯定的是，用不同类型的武器合成后得到的武器，其类型和级别只会变高，不会变低，所以大家就放心大胆的合成吧！但特殊合成有例外的情况，所以大家一定要先鉴定。利用这一原理，如果你不想用太多[illegible]，可以购买大量初级武器进行稳步升级。



昆虫争霸战补充心得

捕捉能力全满的昆虫

特殊地点+高级饵料=高级昆虫

游戏中捕捉昆虫的特殊地点很多，这里推荐惑星ゼラードのローゼンカスター监狱里的监狱长房间。在这里以高级原石为饵的话，就有可能捉到全能力100的昆虫！原石虽然珍贵，但在后期可以无限买，所以不必节约。

不过需要注意的是，被原石引过来的昆虫都非常狡猾。只要你动作稍慢，它就有可能立刻逃之夭夭。建议玩家在房间外打敌人消磨时间，一听到警报声立刻直奔笼子，中途菜单都不要开，这样成功的几率就会大增。

目标是黒の皇帝

打过S级的人一定都对最后敌人手中的那只黒の皇帝羡慕不已。



黒の皇帝的特技"皇帝之怒"攻击范围超广，还可以无限使用；普通攻击有一定几率附加击退兼打翻效果，在放边可以直接打出场！而现在有方法可以直接捉到黒の皇帝！

首先你需要有王者の实，王者の实要打过百层迷宫才能获得。以王者の实为饵，将笼子设在惑星マリーグレン的グルザの圣域的广场中央的魔方阵上，就可以抓到黒の皇帝了。但这样捉来的黒の皇帝能力并不强，还得悉心培养……

纵横银河的十一神剑

前面已经说过了，主人公拥有11把特殊剑，这些特殊剑只能与特定普通剑合成，不能用宝石去合成。下面就为大家公开这11把特殊剑的入手方法和合成途径。(注意提供银河七星剑相关情报的"线人"，其名字前都有一个紫色的小球。)

霸王之角

武器名称	合成对象
角王の剣	スピリットキャリバー
角王の夸り	ムラクモ・幻
角王の怒り	ドム・ゾルガ
霸王の角	—

角王の剑的入手方法：在第8章剧情中自动获得。

暗云(ダーククラウド)

武器名称	合成对象
七星剑デュークナイトメア	フルブレイカー
デュークナイトメアⅡ	ムラクモ・幻
デュークナイトメアⅢ	アダモンライザー
ダーククラウド	—

七星剑[illegible]的入手方法：来到惑星[illegible]的[illegible]の森，与中盘记忆点附近的[illegible]对话，便可得知用[illegible]和[illegible]就能合成出来。

罪恶之轴(ガルドアクシズ)

武器名称	合成对象
七星剑イクシオン	ムラクモ・改
イクシオンⅡ	ジャッジメントヘイロウ
イクシオンⅢ	アイシクルジーン
ガルドアクシズ	—

七星剑[illegible]的入手方法：来到惑星[illegible]从宇宙港发着场出去，与左边空地上的[illegible]对话获得情报，之后来到教堂中与[illegible]对话获得开发情报，之后就可以在工厂中制造七星剑[illegible]，原料为[illegible]合金×15、[illegible]×4、[illegible]原石×[illegible]、[illegible]原石×[illegible]。

震天动地(アースシェイカー)

武器名称	合成对象
七星剑デザートシーカー	リッジクラッシャー
デザートシーカーⅡ	サバ・ガ・ルーダ
デザートシーカーⅢ	ガルディブレイザー
アースシェイカー	—

七星剑[illegible]的入手方法：在第1章剧情中自动获得。

苏生巴比伦(リザレクトバビロン)

武器名称	合成对象
七星剑グレートシーザー	クリムゾンフィーバー
グレートシーザーⅡ	ドム・ゾルガ
グレートシーザーⅢ	アークキャリバー
リザレクトバビロン	—

七星剑[illegible]的入手方法：拿到白金会员卡以后，去惑星[illegible]的[illegible]の町，在道具屋[illegible]买下[illegible]の年代记，然后先与商店门口的[illegible]对话，再与商店里面的[illegible]对话，之后来到惑星[illegible]的大石板前，与记忆点附近的谜の老人对话，选择"否"即可获得。

狮鹫之王(ロードオブグリフォン)

七星剑[illegible]的入手方法：第10章后来到惑星[illegible]，在[illegible]的记忆点附近与[illegible]对话两回获得情报，之后要在[illegible]里找[illegible]，与他对话即可获得。[illegible]出现的地点是随机的，建议玩家先传到混沌の迷宫，然后在选择の迷宫方向寻找，几率比较大，如果还找不到，那就只能对整个迷宫进行地毯式搜索了。

武器名称	合成对象
七星剑ロードオブペガサス	ガストブリンガー
ロードオブペガサスⅡ	アイシクルジーン
ロードオブペガサスⅢ	マジィスティック・ロウ
ロードオブグリフォン	—

恶魔王(ディアボロス)

武器名称	合成对象
封印の剑	デモンミーディア
魔剑アスラ	ダズリングヘイロウ
魔剑アーシャナ	アダモンライザー
ディアボロス	—

封印の剑的入手方法：在通关后出现的幽灵船中获得。

万国之王(マスターキングダム)

七星剑[illegible]的入手方法：第10章完成后，来到惑星ロザ的[illegible]の町，先与教会边上的[illegible]对话获得情报，然后再打开教堂左上角的宝箱即可获得。

武器名称	合成对象
七星剑プライドオブキング	シャイニングブレイゾン
プライドオブキングⅡ	スピリットキャリバー
プライドオブキングⅢ	ドム・ゾルガ
マスターキングダム	—

末日神剑(ザ・ラグナロク)

武器名称	合成对象
七星剑コスモロア	アレクインパルス
コスモロアⅡ	アレクディサイダー
コスモロアⅢ	ダズリングヘイロウ
ザ・ラグナロク	—

七星剑[illegible]的入手方法：①来到惑星[illegible]，与[illegible]遗迹最上层地图(即有孤儿[illegible]的那层)右上角的[illegible]对话；②来到惑星[illegible]，与狮子王遗迹への道上的[illegible]对话；③来到惑星[illegible]，与[illegible]第一の塔4F的记忆点附近的[illegible]对话。收集完以上3个情报后，与海盗船上的[illegible]对话获得情报，之后调查通往船长房间的右侧通道内的石板，即可获得。

圣剑(ゼオ・サイクロスX)

武器名称	合成对象
圣剑ゼオ・サイクロス	ジャッジメントヘイロウ
ゼオ・サイクロスⅡ	アイシクルジーン
ゼオ・サイクロスⅢ	マジィスティック・ロウ
ゼオ・サイクロスX	—

圣剑[illegible]的入手方法：在第12章的剧情中自动获得。

海盗王之剑(ドルゲンカリバー)

武器名称	合成对象
ドルゲンエッジ	クリムゾンフィーバー
ドルゲンセイバー	ガルディブレイザー
ドルゲンブレイカー	アークキャリバー
ドルゲンカリバー	—

[illegible]的入手方法：打过通关后出现的幽灵船后获得。



MISSION IMPOSSIBLE：怪物讨伐

怪物讨伐是游戏中最难完成的任务，因为要讨伐的怪物实在太多。一共有200种怪物需要打倒，这200种里每种又分别需要击败数十只才算完成。而最最困难的一点，就是某些怪物的出现几率实在太低了！如果你有幸完成怪物讨伐的话，可以从银河公社的MIO处拿到キサラ的服装アリーナズ・スリーブ和与之配套的靴子アウラのくつ。

怪物讨伐情况可以从菜单里的バトルレコーダー中查看，这些怪物是按出现地点排列的，从怪物的编号甚至可以推断出这种怪物大致会在该区域的哪个部分出现。具体情况请参见右表：

以下是5种很难遇到的怪物的出现地点。

ムーイ(编号015)：惑星ジュライカ：ブルカカへの道・泉附近的记忆点附近。

シャドーウッド(编号21)：惑星ジュライカ：祭坛への道・星神さまの祭坛的记忆点附近(出现几率令人吐血)。

クロウ(编号030)：惑星ゼラード：ローゼンカスター・プリズン的内部经路A3・ゴミ废弃场前，有巨大骸骨的房间内。

タイプK(编号039)：惑星ゼラード：スターシップファクトリー的メインコンピュータ-ルーム。

スチル(编号047)：传送到惑星ベダン：マイナの町的ノースマイナ站前广场，在上下两个广场之间的通道内。

怪物出现地点一览

怪物编号	出现地点
1～7	ロザ：サルギンの町
8～22	ジュライカ　ブルカカへの道
23～31	ゼラード：ローゼンカスター・プリズン
32～39	ゼラード．スターシップファクトリー
40～47	ベダン：マイナの町
48～53	ベダン：ロックベルタ矿山
54～61	ロザ：古代遗迹
62～69	ジュライカ：狮子王遗迹への道
70～76	ジュライカ：狮子王遗迹
77～86	ゼラード：グラディウスタワー・第1&2の塔
87～95	ベダン．シザーキング遗迹
96～102	ロザ：ラビリンス
103～114	ロザ：クージェ沙漠&ヨハンナ村
115～123	マリーグレン：ティアーザの森
124～132	マリーグレン：[illegible]の圣域
133～140	マリーグレン：マザーの穴
141～170	谜の幽灵船
171～200	谜の幽灵船XTREME

工厂制造终极指南

全部计划完成后，去银河公社与MIO对话，就能拿到スティーブ的服装エ[illegible]

关于工厂制造，在上期杂志中的攻略里已经说得很清楚了。这里要为大家补充的是全开发计划的入手方法和全开发计划的所需原料。全开发计划中除了在剧情中必定会取得的几个，其他的都要向各大惑星上的"线人"打听情报才能获得。这些"线人"的名字前会有橙色的圆球(与提供合成情报的"线人"一样)，比较好认。注意某些开发计划的提供者并不是惟一的，如果你之前已经取得了这项开发计划，那么计划内容可以得到进一步补充。不过现在纱迦将会把全部原料都告诉你，所以只要打听一次就可以了！(注：商店后的日文，是指店主的名字。)

全开发计划入手方法

惑星ロザ		
[illegible]	[illegible]	提供计划
居住区西边的商店内	ヨークマン	锐い突风を抱いた剑
居住区南边的商店内	ムカジリ	暗に光る月の剑
宇宙船发着场的士兵旁边	ペドック	过激なCDボックス
道具店内	ドーバネス	不気味に光る悪魔のツメ
(参见七星剑イクシオン的入手方法)		冻えし运命に生まれた星の剑

惑星ペダン		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
道具屋コルビス北的商店内	トリンブル	力を封じるもの
道具屋コルビス北的商店内	ルゲイ	锐い突风を抱いた剑
道具屋コルビス内	ミンス	守りを封じるもの
道具屋コルビス内	リキュリー	强力な圣なる盾
道具屋コルビス右边的桥下	シュコワ	风に身を隐す秘めた药
地下水路的入口处	ドラップ	力を集めた结晶
サウスマイナ车站大厅	スライア	古えの剑のかけら
从孤儿アジト上方的长梯爬上去后	ヨブモン	研ぎ澄まされたドリルの指先
矿山站附近的矿道内	ノムド	星をも灭ぼす无敌の炮弹

惑星ゼラート		
[illegible]	[illegible]	[illegible]
商店デルフォス外	マダックス	奇迹をもたらす炎
商店デルフォス内	エルビム	混乱をふせぐもの
ウエストサイド西侧的商店アリス外	リューカン	传说の魔枪
ウエストサイド西侧的商店アリス内	デュエーラ	不気味に光る悪魔のツメ
工厂入口附近的商店外	サンド	圣なる稻妻を秘めた剑
工厂入口附近的商店内	スルマン	荒废を生む胁威の铳
工厂入口的记忆点附近	コビット	龙卷を起こすハイテク铳
工厂1楼大厅	エイメン	治愈の小ビン
从工厂1楼大厅继续往里走	ルーイン	机械じかけの便利屋さん
昆虫争霸赛会场	キャプター	ウワサの虫カゴ(育成)
昆虫争霸赛会场	オズモン	ウワサの虫カゴ(采取)
昆虫比赛会场附近的商店内	ムーシン	回复の小ビン
昆虫比赛会场附近的商店内	マスキュリン	翼を持った雷の弓
宇宙港发着场	チャド	过激なCDボックス
宇宙港发着场的大厅内	ラーク	まっすぐな心の正义の铳
制造ライン1北侧	コーボ	トレジャーハンターの味方
制造ライン1南侧电梯前	ルーマー	研ぎ澄まされたドリルの指先

工厂制造小心得

[illegible]在工厂制造中[illegible]武器和防具外[illegible]重要的东西，建议尽快开发出来。[illegible]很多开发计划的线索都是比较接近的，[illegible]计划甚至是一模一样的，[illegible]

全开发计划对应原料一览

[illegible]	[illegible]	[illegible]
圣なる稻妻を秘めた剑	アレクサンダー	アイアンボード×9、サンダーストーン×5、ステラクリスタル原石×1
锐い突风を抱いた剑	ガストブリンガー	カーボンメタル×13、カメレオン粒子融合体×1、ラピスラズリ原石×7、ホーホー鸟の羽根×2
冻えし运命に生まれた星の剑	七星剑イクシオン	レブルバ合金×15、イゼリウム×4、セブンスムーン原石×3、エデンシア原石×1
まっすぐな心の正义の铳	ジャスティスレイ	アイアンキューブ×11、超传导液体メタル×1、ダイヤモンド原石×5、エナジーチャージャー×1
不気味に光る悪魔のツメ	サタンフォーク	アイアンキューブ×7、イゼリウム×5、カメレオン粒子融合体×1、女王蜂の毒针×3
研ぎ澄まされたドリルの指先	限界突破フィンガーズ	カーボンメタル×8、レブルバ合金×12、メビウスバッテリー×1、タキオンモーター×2
星をも灭ぼす无敌の炮弹	ドレッドノートキャノン	超传导液体メタル×10、ファイヤーソリッド原石×6、CPUオラクル×3、プラズマバースト回路×3
龙卷を起こすハイテク铳	ツイントルネード	サイクロン式ポンプ×2、タキオンモーター×2、军用バッテリーパック×1、レブルバ合金×7
暗に光る月の剑	月光丸	アイアンボード×10、ダークオニキス原石×6、カメレオン粒子融合体×1、ドリームきのこ×3
翼を持った雷の弓	天空に导かれし者の弓	カーボンメタル×8、ハイパー重力センサー×1、ネビュラオパール原石×4、ホーホー鸟の羽×3
传说の魔枪	オーディンスピア	レブルバ合金×7、ゼラニウム×5、エデンシア原石×1、压缩ポンプ×3
过激なCDボックス	ホーミングシューター	レブルバ合金×5、ハイパー重力センサー×1、スピーカーポッド×1、レトロなラジカセ×1
荒废を生む胁威の铳	デバステイター	ゼラニウム×11、ファイヤーソリッド原石×5、CPUオラクル×1、カオス増幅チップ×3
トレジャーハンターの味方	トラップキャンセラー	アイアンキューブ×3、ホーホー鸟の羽根×1
古えの剑のかけら	エクセリオンのかけら	ゼラニウム×7、万叶树の枝×5、ネビュラオパール原石×2
强力な圣なる盾	ゴッド・シールド	イゼリウム×7、超传导液体メタル×3、ステラクリスタル原石×10
气绝を防ぐもの	ショック・ガード	アイアンボード×5 梦见草の灰×3
混乱をふせぐもの	マインド・ガード	アイアンボード×5、ドリームきのこ×3
冰结をふせぐもの	フリーズガード	アイアンボード×5、スノー・クレスト×3
グロッキーをふせぐもの	グロッキー・ガード	アイアンボード×5、虹色イモリのくんせい×3
感电をふせぐもの	エレキ・ガード	アイアンボード×5、电気うなぎ×3
しびれをふせぐもの	パラライズ・ガード	アイアンボード×5、メデューサの发の毛×3
猛毒をふせぐもの	ポイズン・ガード	アイアンボード×5、女王蜂の毒针×3
炎をふせぐもの	フレイム・ガード	アイアンボード×5、地狱釜の种火×3
回复の小ビン	トライエリクサー	火炎神の魔石×3、地狱釜の种火×3、ルビー原石×3
治愈の小ビン	女神の祝福	梦见草の灰×2、ドリームきのこ×2、ホーホー鸟の羽根×2
奇迹をもたらす炎	パーフェクトリバイバー	ダイヤモンド原石×7、地狱釜の种火×3、ステラクリスタル原石×1、电気うなぎ×5
风に身を隐す秘めた药	ステルスウォーカー	梦见草の灰×3、ドリームきのこ×3、ホーホー鸟の羽根×1、ダイヤモンド原石×2
力を秘めた结晶	ブレイブビルダー	火炎神の魔石×2、地狱釜の种火×2、ルビー原石×2、ダイヤモンド原石×2
力を封じるもの	シールアタック	绝对零度の冰块×2、梦见草の灰×2、スノー・クレスト×2
守りを封じるもの	シールガード	メデューサの发の毛×2、梦见草の灰×2、スノー・クレスト×2
ウワサの虫カゴ	采取カゴIII	万叶树の枝×6、无线机×1
ウワサの虫カゴ	育成カゴIII	万叶树の枝×7、空间压缩エンコーダー×1
机械じかけの便利屋さん	お手传いロボ・ヨシコさん	ナノメモリー×8、CPUオースリー×1、バイオフィードバック回路×1、无线机×2
魔法の溶矿炉	炼金炉	空间压缩エンコーダー×1 メビウスバッテリー×1
超・便利な组み立て机	组み立て机III	CPUオースリー×2、カオス増幅チップ×3

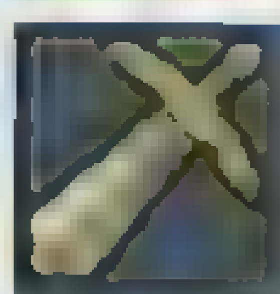
海盗服

アリーナズ・スリーブ

银河九大珍贵道具

在游戏中有9个珍贵道具等着玩家去收集。收集的方法和寻找银河七星剑差不多，同样是去各个惑星与名字前有蓝球的人对话。将全部9个珍贵道具收集完毕之后去银河公社与MIO对话，就能拿到サイモン的服装ゼロスーツ。

[illegible]



1.来到惑星ロザ，传送到古代遗迹：トンネル前，先与此处西南方的ムスクール会话，取得情报。

2.再传送到ラビリンス：最深部，在最南边的大房间内与奇妙な生き物对话。

真実を告げる鏡



来到惑星ベダン，先传送到宇宙港：发着场。来到地图最西南处，与ガイザ对话得到情报。之后更换所有的8部角色与之对话即可。

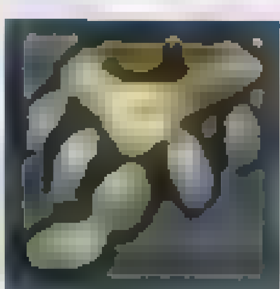
アービンの圣杯



1.来到惑星ジュライカ，先传送到ブルカカ村：ブルカカへの道・出口。稍微向南走一会儿会遇到スーイ，与他对话。

2.传送到ブルカカへの道：泉附近，让队伍成员变成ジェスター、キサラ、ルルカ，且ジェスター穿ジャングルコート、キサラ穿ワイルドセパレーツ，ルルカ穿若き战士の装束，这样再与南边泉水附近的パルモン对话。

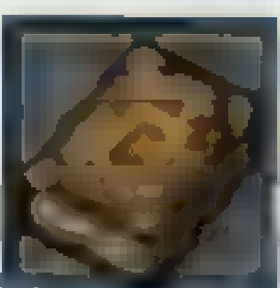
[illegible]首饰



1.来到惑星ロザ，先传送到ヨハンナ：广场，与广场西北方的ライゼル对话。注意要不断对话，直到出现"インフォエッジに情报が登录"的信息。

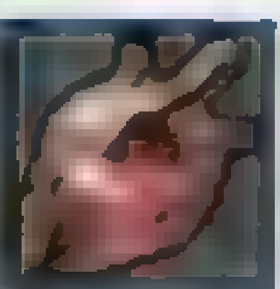
2.调查ヨハンナ：村の奥记忆点附近的某间房屋外的花瓶。

[illegible]年代记



获得白金执照(プラチナライセンス)后，在惑星ベダン的道具屋コルビス里购入。

恶鬼[illegible]の心脏



1.来到惑星ベダン，先来到マイナ的垃圾堆放场(可先传送到孤儿アジト，再从上方的楼梯爬上去就到了)，与ミンティ对话。

2.传送到道具屋コルビス前，调查附近的垃圾桶。

[illegible]の骨



1.来到惑星ゼラード，先传送到グラディウスタワー・第1の塔：8F。向上来到9F的联络桥，与桥上的ワットクロス会话，获得情报。

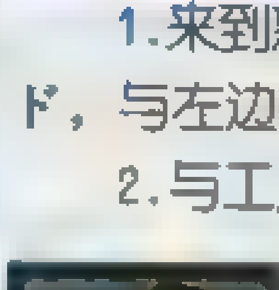
2.从银河公社北边的门出去，与リンダ对话，获得情报。

3.传送到监狱的内部经路A3・ゴミ废弃场前，向北走调查巨大的骸骨。

笑[illegible]

1.来到惑星ゼラード，先传送到イーストサイド，与左边商店外的オークトン对话。

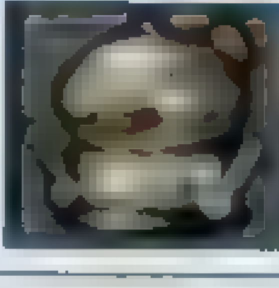
2.与工厂大门外的ルーイック对话。



3.传送到工厂内的博士房间，调查纸箱。

4.与博士房间外的イカロット对话，还可以拿到一个道具。

お手伝[illegible]



由工厂制造所得，参见工厂制造终极指南部分。

百层隐藏迷宫心得

打过幽灵船后，可以获得主人公的服装：船长の服和最强剑：ドルゲンエッジ；打过百层迷宫后，可以拿到女主人公的泳装、女主人公的最强靴子ピーチサンダル和能够抓到最强甲虫的王者の実。

读取通关存档后在宇宙星图上会多出隐藏迷宫幽灵船。幽灵船不长，里面会遇到7个BOSS，在路上可以拿到封印の剑。

打过幽灵船后，回到入口处，会出现一个幽灵。与他对话后，他会向你提7个问题。如果你能答对这7个问题，就可以获得冥界のカギ，同时会出现一个有问号标记的地点。站在此地点上使用冥界のカギ，就能进入多达一百层的隐藏迷宫：谜之幽灵船XTREME。

不过这7个问题可真不好回答，因为他所问的问题全是随机的，而且总题数不下一百道。这些问题千奇百怪，就算你日文很好也很难答对，惟一的应对方法就是列出全部问题及答案，以供大家查询。不过纱迦算了算字数，发现这样太占篇幅。为了免遭玩家的强烈抗议，冥思苦想之后想出一个折中的方法，那就是把所有问题的正确答案按顺序(以首字排列，依次为数字、英文、汉字、假名，其中假名以五十音图为序)罗列如下。大家使用时就不用管问题是什么了，只要直接从答案里找就行了。以下虽不是全部问题的正确答案，但已足以保证大家顺利进入百层迷宫了。

本作逃跑容易，而且能边逃跑边赶路，所以整个百层迷宫难度并不是很大。但毕竟多达一百层，再加上地图是随机生成的，每层都要找上楼的电梯，所以极费时间。地图上黄色原点表示的房间就是电梯所在房间，但只有周围是红色蜡烛环绕的才是真正的电梯。如果寻找电梯比较顺利的话，整个100层大概在7个小时左右就可以走完。

百层迷宫中的战斗不算难，当然前提是你已经有最强武器。每30层都会有一个商人卖商品，千万不要错过。另外每层都有记忆点，记忆点同样带传送功能，但一旦传出去的话就不能传回原来的层。

百层迷宫中每10层就有一次BOSS战，其中第90层的BOSS幽灵船长是最厉害的。他的旋转攻击无视防御直接秒杀，十分厉害。与他对战时一定要和同伴拉开距离，以防大家被同时秒杀，攻击手段就全靠远程武器和全体攻击了。只要战前补充了足够的恢复和复活道具，解决它只是时间的问题。

[illegible]

2	银河の荒くれ者	ドラクシル帝国
2回转＆フィーバー	亲友	ニンゲンダモノ
20000	ヴェロニカ	バスクナージ提督
4回	おしゃれメガネ	バタ足
40年に一度	オレンジ	バフー
7	カタハリ	ピストレオーネ
8本	からし色	ピンキー＆アルニム
80%	キサラ	フレイディアス
M10(エム・テン)	ギャリーさん	ブラームス＆ハイデマリー
R2947型	クアドラ・バカブー	ブルカカマウンテン
白	クリスデン・アーク	ボカッチョ博士
白い奇迹	サンドクラーケン	ベダン宇宙港
赤	ジェオの书记	まんじゅう
怪光线	ジンニレッド	ミゼル
金发	スマイルジロー	ミノック
来て！	ゼノンD	ミラルカ
猛毒	ゼーン	ミッシュ
祈り	タマラ・パノラ	メアリー
七星剑プライドオブキング	デイビス	ヤナンの実
一日3时间の筋トレ	ドクロ	ラ・マリーグレンナシア
银河イタチ	ドナルド	ルーシー・ダイン

隐藏迷宫小心得

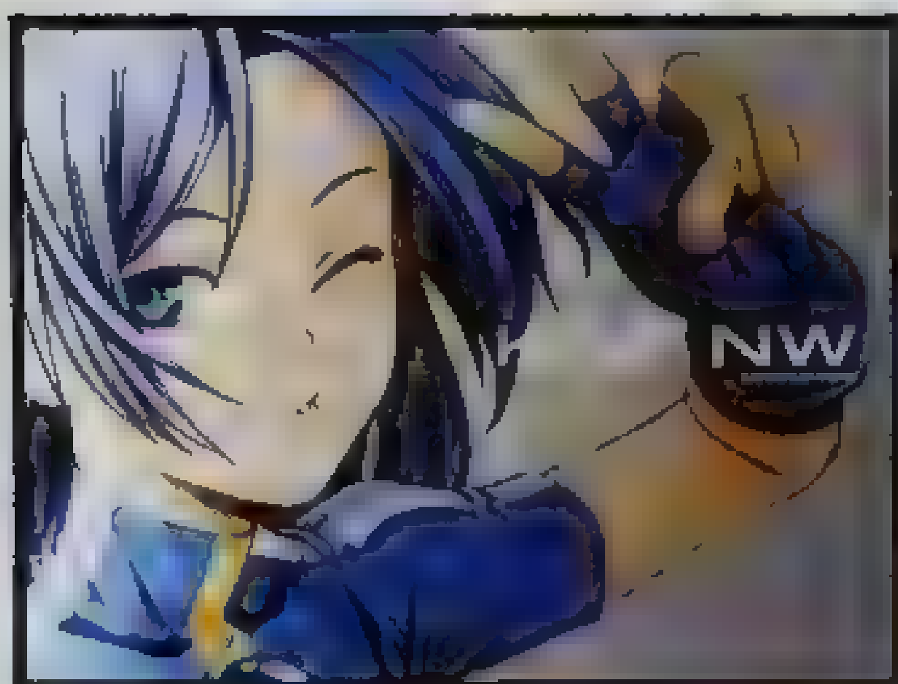
[illegible]

电竞新闻网 ESPORTS NEWS

《格斗之王NEOWAVE》HEAT模式研究Vol.3

以小博大的杀伤力

文 KYO(T)



《格斗之王NEOWAVE》全人物精选HEAT连技到此就告一段落了，部分人物没有出现是因为他们没有全模式通用的HEAT连技。希望这3期的连载对于喜欢《格斗之王》的玩家有所帮助，大家一起共同研究，这样才会有一个良好的气氛嘛。在下一次的连载中，笔者会精选一些以实战性能为主打的HEAT技巧，作为《格斗之王NEOWAVE》HEAT状态研究的一个总结。





陈国汉

蹲轻拳→铁球大回转（A连打）→HEAT→铁球大扑杀（↓↘→↓↘→B/D）

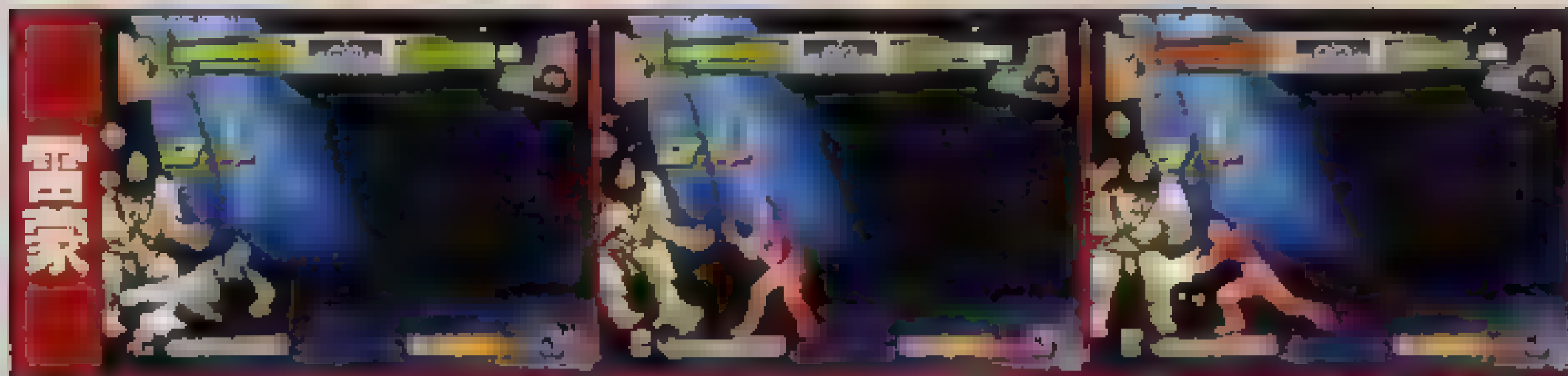
简评 这套连技的实用度不高，因为铁球大扑杀只能打一下，不过在即将KO对手的情况下，还是值得一用的。



库拉

跳重脚→站重拳→寸杀（→A）→弱钻石气息（↓↘→A）→弱旋转里斯（↓↙←B）→追加攻击站立（→B）→HEAT→强乌鸦咬（→↓↘C）

简评 这是非常实用的一套连技，无论是连接难度、扣血量还是时机的把握都属上乘。



雷蒙

跳重脚→站重拳→低空落踢（↘B）→假步→HEAT→蹲重拳→低空落踢（↘B）→野蛮的火猫（↓↘→↓↙← B/D）

简评 非常强力的一套连技，但因为是HEAT之后的乱舞系超杀，所以自己的损失也不小。



凡尼莎

跳重脚→站重拳→弱冲刺拳（←蓄→A）→HEAT→禁止之鹰（→↓↘A）

简评 如果是位于非版边的位置，可以采取弱冲刺拳→跳HEAT→超重击。



金家藩

跳重脚→站重拳→凤凰飞天脚(↓↘→↓↘→B/D)→跳HEAT→空中凤凰脚(↓↙←↓↘→BD)

简评 这套连技的威力和实用度相对难度而言低了一些，凤凰飞天脚后蹲HEAT→强飞燕斩(↓蓄↑D)更实用一些。



全勋

排气击·狙鹫阵（↓↙←A，A按住）→鹫爪脚 下段·猎虎阵（C、然后按住B）→猛虎击（C）→流泷蹴（跳↓B）×4→HEAT→凤凰天舞脚（↓↘→↓↘→B/D）

简评 全勋的上级技巧之一，无论难度、威力、观赏性、实用性均很高，成功使出后能够提升气势。



矢吹真吾

跳重脚→站重拳→外式 轰斧 只有造型(→B)→MAX外式 驱凤麟(↓↘→↓↘→AC)→HEAT→强百壹式 胧车 未完成（←↓↙D）

简评 该连技威力巨大，可惜只有在MAX外式 驱凤麟命中之后才可以追击，所以实用度稍显不足。



坂崎由莉

跳重脚→站重拳→升燕（↘D）→HEAT→空牙（↓↘A）

简评 类似于库拉的那套连技，均为本作非常实用的HEAT连续技。

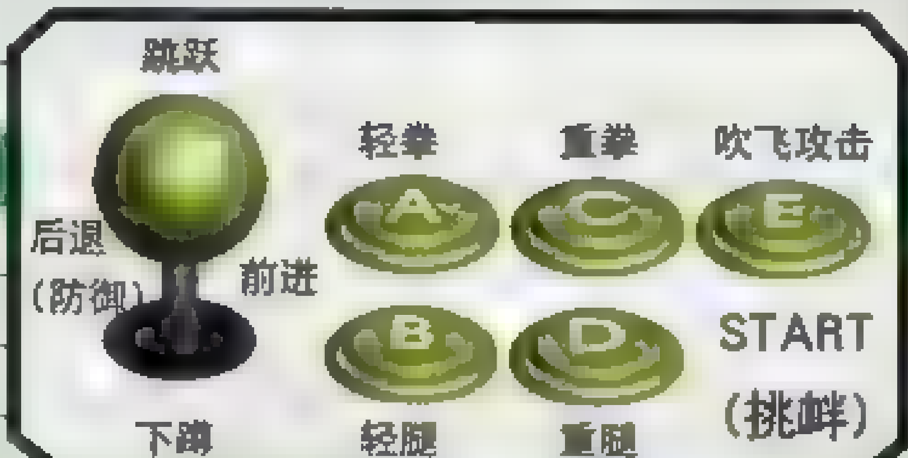
《格斗之王XI》全接触Vol.1 系统篇

文 KYO(T)



相比《NEOGEO斗技场》、《侍魂 天下一剑客传》的姗姗来迟，《格斗之王XI》总算在第一时间得到了国内机房的全面引进。画面上的进步自然不必多说了，感觉Snkplaymore对Atomiswave机板的机能是越吃越透。经过一段时间的上手体验后，笔者对本作的初步评价是——革命！技能点的引入和对战优势系统等变化的出现使得《格斗之王XI》相比以前的"《格斗之王》系列"发生了巨大的变化。接下来，就由笔者来为广大玩家介绍一下《格斗之王XI》的具体变化。

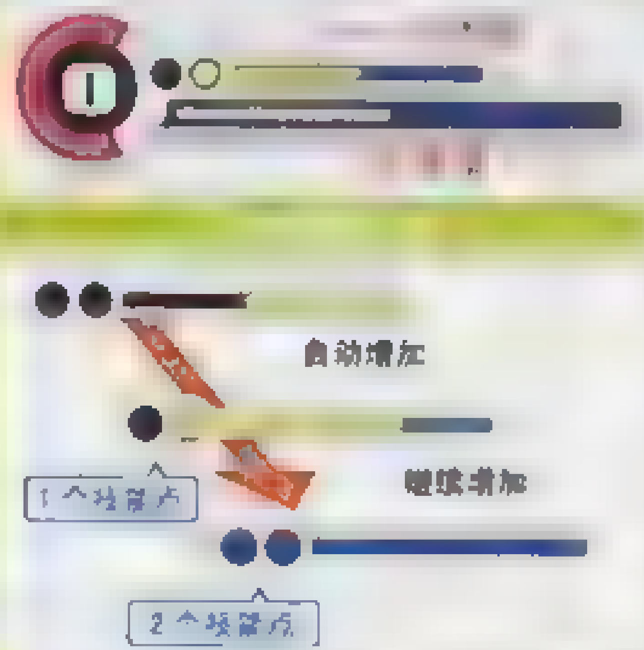
基本动作	
大跳跃	先轻点↙↓↘的其中一个方向，再跳跃或者前冲中跳跃
中跳跃	先轻点↙↓↘的其中一个方向，再轻点↖↑↗的其中一个方向或者前冲中轻点↖或↑或↗
小跳跃	轻点↖↑↗的其中一个方向
前冲	→→(保持住)
疾退	←←
特殊动作	
交换	AC或BD
紧急回避	→或←+AB
前冲前方紧急回避	前冲中AB
受身	倒地前→或←+AB
普通投	近身←或→+C或D
拆投	普通投成立瞬间←或→+C或D



技能点系统革命

对战中随时间增加，最大可以保存2个技能点。下表中特殊操作需要使用技能点。





需要使用技能槽的动作		
快速交换	消费技能点1个	攻击中、对手防御中AC或者BD
救援交换	消费技能点2个	被攻击中AC或者BD
梦幻取消	消费技能点1个	超必杀技击中、对手防御时取消队长超必杀
防御取消交换	消费技能点2个	防御中AC或者BD
打击取消紧急回避	消费技能点1个	攻击中、对手防御中AB
超级取消	消费技能点1个	必杀技击中、对手防御时取消超必杀技

技能槽使用实战指南

快速交换

与《格斗之王2003》的交代攻击不同，本作的快速交换消耗的是技能点而不是能量点，而且只要在攻击情况下的任意时间都可以交换，甚至在乱舞系超杀过程中也可以。不过快速交换在攻击中按下BC/CD之后，需要自己按A/B/C/D才可以继续攻击对手。

救援交换

这是中招时的救命稻草，在有2个技能点的情况下，只要没有被打浮空或者中乱舞系超杀，就可以通过救援交换换人。换出来的角色会自动攻击一次，把对手吹飞(该攻击不扣血)。

超级取消

《格斗之王99》攻击模式的衍生产物，《格斗之王2001》正式确立了其在"《KOF》系列中"的地位。

防御取消交换

该技能类似于救援交换，不过换出的角色不会自动攻击。



▶京与八神是一对贯穿"《格斗之王》系列"的宿敌。

打击取消紧急回避

从《格斗之王2002》开始加入的系统，消耗一个能量点。一般用于普通攻击引诱对手CD反，然后紧急回避后利用对手CD反的硬直继续攻击，不过实用度一般。这次改为消耗技能点，实用度再次降低。

梦幻取消

队长特有技，简单地说就是队长超杀取消普通超杀。队长超杀是指令投或者当身技的角色在使用梦幻取消时，队长超杀的判定会改变。也就是说，只要在普通超杀命中的情况下使用梦幻取消，无论什么性质的队长超杀都可以接着命中，威力自然巨大。



总评

技能点的运用将成为《格斗之王XI》对战中的一大重点。究竟是一有技能点就用来快速交换、梦幻取消、超级取消来不断打击对手，还是保持2个技能点以备不时之需，在关键时刻利用救援交换、防御取消交换来扭转局势；或是想用就用、随机应变，相信不同风格的玩家在使用技能槽的时候都会有各自独特的应变。

对战优势系统

在《格斗之王XI》登陆的最初几天，经常会在街机厅及KOF论坛上听到或看到这样的声音："搞什么，明明我血多，为什么时间到了输的是我？"随着对游戏了解的逐步深入，我们应当首先明确本作的新系统：对战优势系统。

对战当中优势指示的倾斜用颜色来区分，作为[illegible]。

指示器将会向优势的一方倾斜，当1P优势的时候指示器为红色，2P优势的时候为蓝色。





实战指南

如上图所示，在攻击命中对手时，指示器会倾斜。这是一种鼓励进攻的系统，对于"龟派"打法来说有点不利。因为如果拖到TIME OVER的话，只要指示器偏向对手一侧的话，即使自己血多依然会被判负。但是在防御的情况下指示器是不动的，所以一味狂攻却打不到对手也是没有意义的。游戏中角色被KO时，指示器会大幅偏转，队长被KO时幅度更大，队长超杀命中对手时也会有较大幅度的偏转。但是指示器的极限是90度，一旦到达极限之后，即使再打到对手也不会造成偏转。而此时如果被对手打中，指示器会立刻向对手方向偏转。特别是即将TIME OVER的时候，一旦己方角色突然被KO，这时即使自己剩下的角色是满血，也往往回天乏术。所以，如何利用指示器也是一大值得研究的课题。当根据目前的实战情况看来，TIME OVER出现的概率不会过于频繁，但也不少。或许以后会出现当指示器向自己偏转到极限时故意换上濒死角色被KO，造成指示器向对手偏转，以避免出现最后被翻盘的这种BT战术……

结语

就如文章开篇时所说："笔者对《格斗之王XI》的初步评价是——革命！"不过既然是革命，自然会有得有失。笔者相信《KOF》在Snk playmore的重视下会越来越好，更希望《格斗之王XI》可以带动国内的KOF市场，一起来一场崭新的革命！

感谢拳皇盟(kofunion.net)提供相关资料



自上期刊登了斗剧'06中国预选赛UCG CUP的信息后，受到了国内玩家的广泛关注。我们相信电子竞技在中国能够蓬勃发展，希望通过举办各类赛事与广大玩家共同营造一个健康发展，良性竞争的游戏氛围。衷心希望有志参加本次比赛的玩家详细阅读本期内容，做好参赛的各种准备工作。

中国预选赛UCG杯大会流程

2006年2月18日
北京预选　西单文化广场(77街)电子娱乐

2006年2月25日
上海预选　烈火游戏机娱乐

2006年3月4日
当日预选和总决赛　上海烈火游戏机娱乐

中国预选赛UCG杯规则公布

基本规则

大赛名称	斗剧'06中国预选赛UCG CUP
比赛项目	《罪恶装备XX SLASH》(GUILTY GEAR XX SLASH)街机版

赛制规则

- 本次比赛为3对3团体战，凡希望参加本次活动的选手必须3人组成战队报名参加，人数不足不得报名。
- 每场对局中双方战队首先派出1名队员进行对战，获胜方战队成员继续与战败方战队下一名成员对战，直至一方3名成员全部战败，则另一方战队获胜。
- 每场比赛前由双方战队先锋猜拳决定1P、2P位置。
- 每场比赛战队内成员的出场顺序可以变更，在比赛开始前向现场负责人申报本场比赛战队成员出场顺序，该场比赛开始后成员顺序不得再次变更。
- 选手使用的角色不得变更。
- 战队中3名成员使用的角色不可重复。
- 每局对战采用3局2胜制设定。
- 其他游戏设定为游戏的初始设定值，不得随意更改其他设定。
- 游戏操作按键配置方法为下图



比赛流程

北京地区预选赛

2006年2月18日于北京西单文化广场(77街)电子娱乐召开，通过比赛决出的冠军、亚军获得参加中国预选赛决赛的资格

上海地区预选赛

2006年2月25日于上海烈火游戏机娱乐召开，通过比赛决出的冠军战队获得参加中国预选赛决赛的资格

中国预选赛决赛

2006年3月4日于上海烈火游戏机娱乐召开，在决赛开始前进行当日预选，通过比赛决出的冠军战队获得参加中国预选赛决赛的资格。

北京地区预选赛冠军、亚军，上海地区预选赛冠军以及当日预选冠军，以上4支战队进行最后的中国预选赛决赛，通过循环赛形式决出1支冠军战队，代表中国参加2006年5月在日本东京举行的"斗剧'06"《罪恶装备XX SLASH》项目的决赛。

比赛奖励

UCG作为本次比赛的主办方将支付最终出线选手从居住地赴日参赛的往返机票费用作为奖励。地区预选的奖品由各承办游戏机房自行决定。

选手须知

- 选手报名时必须向主办方表明"一旦在地区预选赛上胜出后有继续参加中国预选赛决赛"和"一旦在中国预选赛决赛上胜出后有于2006年5月赴日参加日本'斗剧'06'总决赛"的意向。原则上，抱着"即使获胜也不准备继续参加下阶段比赛"的选手不得报名。
- 在地区预选赛上胜出后，于2006年3月4日参加中国预选赛决赛时，选手赴决赛举办地上海参赛所产生的全部费用(交通费、食宿费等)由选手自行承担。在中国预选赛上胜出后，于2006年5月赴日参加日本"斗剧'06"总决赛时，选手赴日参赛所产生的除往返机票以外的部分费用(选手在日本期间的交通费、食宿费等)由选手自行承担。
- 凡参赛选手均有可能被摄影、摄像或采访，包含其形象的照片或录像将有可能在《游戏机实用技术》和其赠品光盘Gamehalo，以及levelup.cn网站上发表。
- 本次比赛为3对3团体战，凡希望参加本次活动的选手必须3人组成战队报名参加，人数不足不得报名。以足够的人数报名但在比赛正式开始时缺席参加的战队将被取消比赛资格。
- 在中国预选赛决赛阶段，从当日预选结束到决赛开始前选手签到截止时间为止，仍未到场的地区预选出线战队视为放弃比赛资格。因故战队内成员部分未到场的出线战队可以参赛，但缺席成员不可由他人顶替，该战队将以缺席的阵容与其他战队对战。战队全员缺席或因其他违规原因被取消出线资格的战队名额由当日预选产生的亚军、季军等战队依次替补。

注意事项

- 报名时确认选手登记的战队名、RING NAME(注1)、角色明确无误，队内角色不重复，严格遵守比赛的各项规则。
- 地区预选赛的出线战队，在下一阶段的比赛中的战队名、战队成员、选手使用角色不得变更。出线战队不得参加其他地区预选赛或中国预选赛决赛的当日预选，出线战队成员不得再次与其他选手组成另外的战队参加比赛。一经发现有上述违规行为，即取消该战队和该违规选手原所在战队的出线资格。
- 地区预选赛未出线战队，可以参加其他地区预选赛或中国预选赛决赛的当日预选，也可以在重新参赛时变更战队名、战队成员、选手使用角色或与其他未出线战队的选手组队参加。
- 选手和现场观众应积极配合裁判员、现场工作人员的工作，任何破坏赛场秩序的行为将视情节严重程度给予警告，取消比赛资格或观赛资格的处理。
- 报名时请注意战队名、RING NAME(注1)中不得包含违反国家法律、伤风败俗、诽谤他人、恶意中伤等不恰当、不文明内容。
- 比赛中选手一旦发现使用的摇杆、按键等硬件设施存在问题应当及时停止比赛向比赛组织者反映，要求维修或更换。对局结束后选手不得因摇杆、按键等硬件设施存在问题而要求对比赛结果复议或维修后重赛。因维修或突然断电等原因中断的比赛，在维修结束后可将对局进程尽量复原到停止时的状态重新开始比赛，在双方选手同意的情况下也可以重新开始对局。

地区预选承办方



北京西单文化广场电子游艺厅

地址：北京市西城区西单北大街1号西单文化广场地下一层

GGXX SLASH引进时间

2005年10月4日

西单文化广场地处北京的繁华区，良好的交通、购物、餐饮、娱乐环境造就了西单文化广场电子游艺厅得天独厚的地理条件，而由资深玩家作为投资者，更是奠定了人气基础。在本次中国预选赛UCG杯的筹备过程中，西单文化广场游艺厅希望通过积极参与比赛活动，为广大玩家提供一个良好的竞技环境。

地址：上海市静安区江宁路77号4楼

GGXX SLASH引进时间

2005年10月3日

烈火游戏机娱乐自1999年成立以来，至今已发展成为上海街机行业第一集团的游戏机房之一。作为2004、2005年两届斗剧中国预选赛的承办游戏机房，烈火在游戏比赛运作上有着成熟的经验。日常小型赛事也造就了烈火专业的对战环境和游戏氛围。斗剧中国预选赛从民间申请开始转由游戏杂志主办，这是一种进步，很高兴烈火能继续参与其中并贡献自己的一分力量。



上海烈火游戏机娱乐

更多详细内容敬请关注levelup.cn的斗剧'06中国预选赛UCG CUP专题。

文 罪工研



想象无极限

斗剧’06中国预选赛UCG CUP项目《罪恶装备XX SLASH》系列分析四

“《罪恶装备》系列”的历史自1998年5月14日开始，当时的制作与发行方是Arc System Works。作为当时比较少有的家用机原创格斗游戏，“《罪恶装备》系列”已初具雏形。系统方面有一击必杀技、Dust、必杀技Charge等大胆的创新，但是还非常不完善，漏洞颇多。出场人物有Sol、Ky、May、Axl、Zato-1(即Eddie)、Chipp、Potemkin、Kliff、Millia、Dr.Baldhead(即Faust)、Testament、Justice(最终Boss)、梅喧(隐藏人物)。值得一提的是制作人石渡太辅(Ishiwatari Daisuke)在本作中负责了策划、人设、程序、作曲等多项工作，后来他也被称为“《罪恶装备》系列之父”。

基础系统入门讲座

GC

连续技与压制是《罪恶装备》的一大特色，而GC则是以上两者的基础。GC是Gatling Combination的简称，在游戏中的意思是普通技之间的互相取消。一般来讲，GC是按照[P>K>S>HS>D]的顺序，一个一个按过来就可以形成最简单的连续技。就拿我们的主角Sol来说，他最基本的GC是[站立K>近S>远S>站立HS]。你也可以跳过其中某一部分(只要游戏设定允许，基本每个角色都不一样)，例如[站立K>扫脚(↓D)]、[近S>Dust]这样。

在实战中，我们需要根据实际情况决定使用哪套GC。例如打中地面的对手可以使用[站立K>近S>扫脚>↓↘→K]，打中空中的对手应该使用[站立K>↓HS]然后跳起进行追击。如果被对手防住可以[站立K>近S>站立HS>必杀技]维持攻势或者[站立K>近S>Dust]偷袭中段等等。

Johnny



- →→后的跳跃会带有惯性。
- 远S、站立HS、蹲S硬直加长，Dust发生变慢。
- →K硬直增大，不能受身时间相应加长，无修正。
- 扫脚(↓D)发生变快。
- 雾(↓↙←P)增加FRC，时机是收刀的瞬间。
- Lv1居合(※)(↓↘→P或K或S)可抵消一次飞行道具，Lv1下段居合(↓↘→S)增加FRC，时机是判定结束后收刀的瞬间。
- Lv2居合(↓↘→P或K或S)可单方面抵消飞行道具。Lv2上段居合(↓↘→P)命中时增加弹墙效果，Lv2中段居合(↓↘→K)命中时与对手的横向距离会拉远。
- Lv3居合(↓↘→P或K或S)的受身不能时间增加。
- 增加新必杀技Jack Hound(↓↙←HS)，攻击判定发生前有短暂无敌时间，命中时诱发摇晃，60%修正。可在居合架构(↓↘→P或K或S按住不放)或居合前方移动(↓↘→P或K或S按住不放后→→)中使用，发生要比直接发快，命中后对手的摇晃时间和不能受身时间也更长。

评价：新必杀技Jack Hound(↓↙←HS)在游击中可用于强突或逃命，连续技方面也随之有了新的发展。Lv3居合(↓↘→P或K或S)的不能受身时间增加，可以不必过分拘泥于维持Lv2。总的来说在游击和攻击力方面都有提升。

用语解释

(※)居合等级：金币(↓↘→HS)命中对手时居合等级将提升一级。最初为Lv1，最高为Lv3。使用居合(↓↘→P或K或S)后自动回到Lv1。

全角色主要变更点

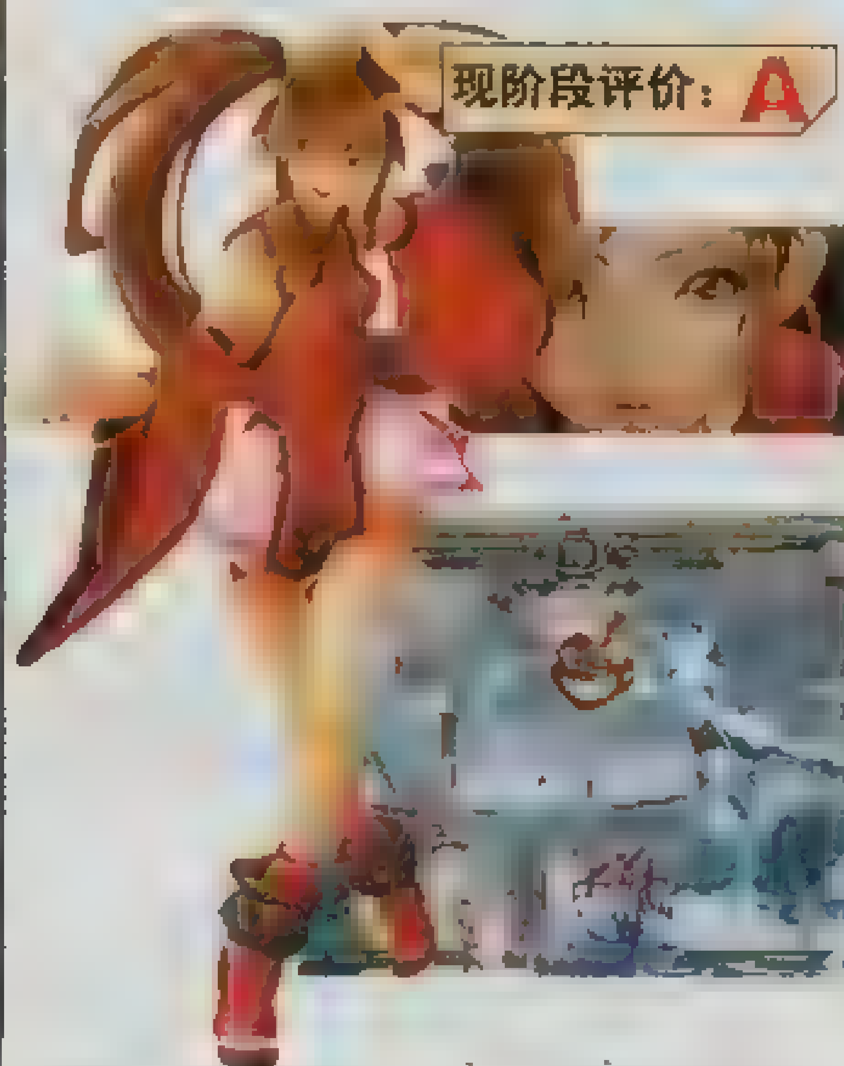
梅喧(Baiken)

现阶段评价：A

- 一击必杀准备时间增加。
- 蹲HS发生变慢增加拉回、摇晃效果，不能JC。
- →HS攻击力下降，可以JC。
- 蹲K的修正由70%改为80%。
- 蹲S及蚊钩(←↙↓↘→HS)的横向判定变长。
- GC路线变化，增加[蹲S>远S]、[→K>站立HS]、[→K>蹲HS]，削除[蹲S>蹲HS]、[远S>站立HS]。
- 铁斩扇(←↙↓↘→HS后S)变成2段技，第1段可FRC，时机是命中的瞬间。
- 前作中的缚·龟破龙凤改为缚·樱(防御中←→↘↓↙←P)：一段时间内封印对手跳跃和Dash；缚·月(防御中←→↘↓↙←K)：一段时间内对手受创即为Counter；缚·鹤(防御中←→↘↓↙←S)：之后的第1下攻击不能防御(一段时间内)。
- 缚(防御中←→↘↓↙←P或K或S)后的追加攻击(缚后任意键)的动作及效果变化，能够在一段时间内封印对手相应的键(P追加命中则对手在一段时间内不能使用P键)。

总评：→HS可JC使得连续技的威力大大提升，铁斩扇(←↙↓↘→HS后S)FRC可以用于连续技或者持续攻势暴打对手乱动，另外铁斩扇命中后就算不FRC也能追击。缚(防御中←→↘↓↙←P或K或S)还有待研究，要根据对方的角色选择最合适的封印组合。

藏土绿纱梦(Jam Kuradoberi)



- 低空Dash后无法出招的时间增加。
- →K的攻击等级由第1段Lv2，第2段Lv4改为第1段、第2段均为Lv3。
- 地面普通投FRC后70%修正，不FRC的话50%修正；空中投50%修正。
- 蹲HS命中空中对手时有拉回效果。
- 增加新必杀技跳迅(↓↘→P)，可空中。空中版可FRC，时机是启动的瞬间。
- 龙刃(↓↘→K)的攻击力下降。
- 逆鳞(↓↙←K)的无敌时间消失。
- 百步沁钟(↓↘→S后S)和千里沁钟(↓↘→S后HS)的气绝值降低。
- 激·碎神掌(↓↘→↓↘→HS)增加FRC，时机是判定发生前的瞬间。

总评：新技跳迅(↓↘→P)能在近距离从对手头上绕到身后攻击。前作中骇人的攻击力和致晕能力被削弱，依靠爆发力一发逆转的局面少了，需要在压制及多择中寻找更多的机会。

一年战争

自由谈 PLAYER'S FORUM

文 上杉近卫少将辉虎入道谦信

"为什么谈主义的那么多，为什么研究问题的人那么少呢？这都由于一个懒字。懒的定义是避难就易。研究问题是极困难的事，高谈主义是极容易的事……高谈主义，不研究问题的人，只是畏难求易，只是懒。"

——摘自胡适《多研究些问题，少谈些"主义"》

"可怜夜半虚前席，不问苍生问鬼神。" ——李商隐《贾生》

自打《生化4》公布PS2版那天起，我这耳根子就没清静过。一有新消息放出来，网上就战得乌烟瘴气鸡飞狗跳。一边是自感被赐予和被损害了的NGC版《生化4》持有者；一边是打着"好游戏是玩家共同的财富"旗号的广大PS2玩家。前者多有正版游戏在手，虽说这正版未必就是通过合法途径引进的，但终究是手握誓书铁券不惧官府盘查，尽可对那来路可疑的PS2版横挑鼻子竖挑眼；后者则是PS时代就聚集起来的死忠铁杆，被《生化危机 代号：维罗尼卡 完全版》给骗上了PS2的贼船，刚品尝过《鬼泣》这道开胃菜还没等到《生化4》这正餐出锅就被三上真司突然抛出的独占宣言杀得措手不及阵脚大乱。

碍于国情，"全机种制霸"对这帮人中的大部分而言还是"Mission Impossible"的，惟有心存侥幸，期盼《维罗尼卡 完全版》的闹剧能够再度上演。眼看夙愿即将得偿，却有些人在耳畔聒噪：一有新模式新服装新武器公布便迫不及待地跳出来直嚷嚷场景如何缩水光源怎么单调，翻来覆去就是那套路，这"惟画面论"念叨了一年多也没能变出个新花样，其重复频率堪比祥林嫂那句"我真傻，真的。"其实PS2与NGC的机能差距摆在那儿，画面缩水也在情理之中，可某些人始终盯着那移植度80%的画面不放却对移植度120%的内容视若无睹，那就难免有些"选择性失明"的嫌疑了，偏生这些疑似眼疾患者又好作客观公正状，仿佛屋里那台NGC是街边捡来的，全然不关自家的事儿。这副嘴脸即便在我这看客眼里也着实讨打得很，更别说那些立场迥异者了，于是连番恶斗自然也就紧锣密鼓地上演了。

于是我就很郁闷了，因为我历来是玩游戏而不是玩主机的，挺正常一新闻帖，点开来本想看看玩友对这些新增要素有什么高见，总好过独自一人拿着那图片瞎蒙。这下倒好，滚动条还没拉到底呢这两帮人就开始战上了，有冷嘲热讽的，也有撒泼耍赖的，有祭出"惟画面论"这道杀手锏的，也有拿"新增要素"作挡箭牌的。虽说通常是NGC版玩家先跑进来喊"酸啊，这葡萄真酸啊"，但另一派嘴巴也不见得干净到哪儿去，总之就是针尖对麦芒，胡言对怪调，杀千刀对直娘贼。那感觉，就好像你在路边大排档用餐，桌底下有两条野狗在争食，这饭就吃不安生了，惟恐这帮畜生拱翻了桌面溅人一身汤水，只得三下两下塞满肚子结账走人。这种闹剧见得多了，也有经验了，看完新闻就关窗，既不参与讨论，也懒得看小丑跳梁，眼不见心为静。

"雄兔脚扑朔，雌兔眼迷离，双兔傍地走，安能辨我是雄雌。" ——乐府诗《木兰辞》

其实NGC版《生化4》我也曾看朋友W君玩过，此人家中仅有一台电视，老妈要看《大长今》，他就只能上我这儿蹭电视，他玩我看。《生化4》这游戏吧，可能操作者会头晕，然而据我所观察，一旁观看的人通常是不晕的，于是我就这么看着他爆机。爆机之后这厮还极力怂恿我也试试，我说我跟NGC的手柄不合拍，还是等PS2版吧。后来PS2版出了，Normal难度一连通了3遍，等武器一改满，便觉得难度下降了，版面又背得滚瓜烂熟，这就不够刺激；换Profession难度，房盘村民一斧头两格血，到后期体力值就算增到上限，遇到机枪男照样两枪毙命，还没防弹衣穿，稍有不慎就有可能被秒杀，真是爽到飞起，大呼过瘾。跟W君通电话谈通关感受时更是聊得眉飞色舞兴高采烈。快挂电话时他问我，画面跟NGC版相比缩水到什么程度？我的回答是，不好说。

不好说？有啥不好说的？因为PS2版除了光源的处理比较糟糕外，其它方面的缩水都表现得不大明显，而在游戏中玩家是很少留意到这些细枝末节的。也就是说，如果你把两个版本的同一场景放在一起比较，肯定能看出明显的不同来，但是如果是先玩会儿NGC版，隔段时间再玩PS2版，那么除了光影效果以外你很难察觉到明显的差异。请注意我说的是"玩"，也就是说Mr．Kennedy要奔跑要射击要及时输入特定指令要观察敌人的动作还得时刻关照着总统千金而不是端着来复枪装上瞄准镜像玩"大家来找茬"那样事无巨细地将能见事物逐一比较还要截图备档以免疏漏。我不得不承认第二开发部那帮家伙是很懂怎样取巧的，PS2版的贴图没NGC版精细，建模也要粗糙些，他就直接把PS2版的整体氛围弄得阴森萧索霜冷寒天，一改NGC版的春光明媚枝繁叶茂，这样玩家就会很自然地觉得既然是冬天那么光照弱些树叶少些河水浅些敌人的动作迟缓些都是理所当然的吧，虽然Ada那身高叉旗袍与这副景观不甚协调。

后来W君向我指出PS2版的海水跟NGC版比



起来简直就是泥浆，当时我就反问道在游戏中谁会置索桥上的村民于不顾而去研究脚下海水的含盐量或是解决完敌人之后不急着发展剧情却原地打转？这种事摆明就只有你这种既玩过NGC版又存心挑刺儿的人才干得出来嘛。接着我又说，一章二节Leon一脚踹开铁门往右看即可见到一面印有教徽的小旗，于NGC版中翻卷飘扬得何其好看，而在这PS2版却如同《真·三国无双》中袁本初的披风一般。然则换作那些初玩此作的玩家，你猜他们是先拿刚买到的来复枪去狙对面山崖上那手持雷管的村民还是瞄着那面小旗心说："这旗飘得好生诡异。"W君无语，我遂欢笑着结束了一场不分胜负的争论，并且满怀着大获全胜的豪情……

"楚人有卖其珠于郑者，为木兰之柜，熏以桂椒，缀以珠玉，饰以玫瑰，辑以羽翠，郑人买其椟而还其珠。"

——《韩非子·外储说左上》

前些天看了篇讲述郑少秋与沈殿霞之间恩怨纠葛的文章，其间指出沈殿霞这十八年来的表现很是耐人寻味。平日里接受访问都表示："(郑少秋)他是我的好朋友"，然而每逢她有大动作(拍新戏开新节目)就会在传媒面前细数秋官当年抛妻弃女时是何等地负心薄幸，两相对照，多少有些博取同情炒作话题之嫌。因此那作者就不禁问道，即使秋官当年离你而去，这些年来他也多次公开致歉，为何你始终不愿忘却这段伤心事，开始新的生活？一再揭开自己的伤疤，你又能从中得到些什么呢？秋官这十八年来的幸福是有目共睹的，而你却仍然挣扎在嫉妒与痛苦编织而成的厚茧。

于是我就很懊恼没能早些看到这篇文章，现在有关《生化4》的笔仗嘴战早已随着游戏讨论热潮的逐渐褪去而偃旗息鼓，如果能赶在硝烟弥漫之际把这篇文章拿给那些自感被赐予和被损害了的人看，虽然不指望他们像叶开那样明白"宽恕远比报复更伟大"而立即休兵罢战，但最起码也能让他们意识到自己现在的作为是何等地悲哀吧。(从未自掏腰包买过任何主机的人事不关己地冷笑几声)更何况《生化4》移植PS2已是板上钉钉的事，不会因某些人的主观意志(怨念？)而改变，人沈阿姨念叨了十八年郑少秋和官晶华都没分手，难道Capcom就会因为一小撮人这一年来的闹腾而宣布将在NGC推出什么《生化危机4 完全版》以作补偿吗？再说现在PS2这么普及，资讯又这么发达，包机房更是遍地开花，或租或借或买，只要玩家有心，终究是玩得到这PS2版《生化4》的，为何不把一味贬低他人所得的心力用在自行争取同等待遇上呢？或许是高谈阔论远比求真务实更为清闲安逸的缘故吧。用胡适的话来说，"只是畏难求易，只是懒。"

明明可以获得的幸福，却因为自己的偏执而失去……呃，这么说好像严重了些，毕竟只要玩家想通了的话，PS2和《生化4》还是很容易搞到的。就怕他们一再地怄气，跟眉开眼笑地点着钞票的Capcom怄气；跟兴致勃勃地握着手柄的



PS2玩家怄气；跟几块钱一张内容却更丰富的塑料盘怄气……平白浪费自己的时间，也浪费了自己喜欢的游戏，这是何苦来着？恐怕那些被嫉妒与愤怒蒙蔽双眼的人们自己也不清楚，到底是在为PS2版《生化4》的游戏素质而争吵，还是单纯地发泄自己被Capcom所辜负和抛弃的凄苦并为此迁怒于人。

"鲁叟谈五经，白发死章句。问以经济策，茫如坠烟雾。"

——李白《嘲鲁儒》

最近两年我一直坚信"没有被封过ID的网民就不能算是个坚持原则的网民"，所以当其他玩家讨论得热火朝天时我就只能在一旁看着。当然身为旁观者倒不是一点好处都没有，最起码能够发现一些当局者无暇顾及的细节——比如在游戏发售前对喷互掐得最起劲的那些ID全都人间蒸发了，当然这仅限于《生化4》讨论帖，要知道在"PS Portable VS Nintendo Double Screen""PS 3 VS Xbox360"这些战场他们还是很活跃的。对此我惟有慨叹真是"天降祥瑞"，至少在人们分析PS2版《生化4》通常情况下同屏最多出现几个敌人时不必担心斜道里跳个人出来大叫"PS2机能无限"从而破坏良好的讨论氛围。反倒是那些之前鲜有参与画面比较的玩家成了议题的发起者与秩序的维护人。于是我就很迷茫，那些仍旧心存芥蒂的NGC玩家也就算了，人家不玩你这PS2版自然也就没必要参与讨论，而那些在笔战中上窜下跳出尽风头的PS2玩家为何反倒在讨论游戏时远不如先前那帮"沉默的大多数"来得积极呢？

事实上我原本可以用更尖酸刻薄的语言来挖苦这帮言行不一的家伙，但考虑到这样做很可能会被某些人误判为"煮鸡饭"——我承认我是《FF》FAN、《MGS》FAN、《鬼武者》FAN，甚至可说是"杂烩饭"，但惟独不是"煮鸡饭"——进而对作者的立场产生怀疑，所以我不得不把钢针藏到棉花里去，虽然这有违我的暴力美学(注：语言暴力)。然而围绕着《生化4》的纷争早已是尘埃落定，一方得到了期盼已久的游戏，另一边却没能找回补偿，一如先前的郑沈恩怨，谁胜谁负孰得孰失自是不言而喻，此时再来"痛打落水狗"也没大意义。其实我对那帮弹冠相庆的家伙也没多少好感，因为他们的喜悦是源自"移植"这一事件而非《生化4》这款游戏本身。我对他们的态度，用鲁迅先生的话来说就是"一个都不饶恕"。

持续一年的喧嚣早已随着游戏的如期发售而逐渐淡去，其后有关销量的比较不过是溃败者轻微地抵抗。然而正如Ada在Report 5里所说："任务虽然已经结束，但真正的战斗才刚刚开始。""煮鸡饭"间的战争仍在继续，而围绕着《生化4》而展开的所谓"一年战争"不过是其间一个波折横生奇峰骤起的典型案例罢了。"思想与苹果"的比喻相信很多人都听过，但是很可惜，就当前的情况来看还有很多人没有接受这种观点。作为一款游戏的爱好者，有更多的人接触到并喜欢上这款游戏，难道不应为此感到高兴吗？即使厂商作出背信弃义的行径，那也不是游戏的过错，又何必迁怒于游戏本身。然而就这次事件参与双方的表现来看，他们对游戏平台的喜恶已经凌驾于游戏本身了，犹如中世纪宗教借耶苏基督之名对异教徒进行残酷迫害以便"合法"地掠夺其财富。这种事情古已有之，而且在可以预见的将来也不会消失，战争仍将继续……

胜负篇：拿到本期杂志时，已然进入了2006年，《一年战争》这[illegible]……所以无论是厂商还是玩家，有时都会从主机"战"到游戏，《生化4》[illegible]2005年[illegible]

穷途！末路？

观中国KOF现状

文 Takehito

距离2005年"斗剧"已过了半年，虽然在本次大赛上中国军团（或许在某些人眼里只是上海军团）的溃败已经是不可否认的事实，但是比赛的失败并不会影响到普通的玩家。生活要继续，娱乐也要继续。不过对于笔者这样一个不仅仅把游戏当娱乐的人而言，看到《GGXX SLASH》、《SF3.3》机台前的人潮涌动和《KOF NW》、《NBC》机台前的门可罗雀，心里别有一番滋味。

已经记不得当年《KOF97》是怎样火起来的，虽然印象中《KOF》从《95》开始就成为了街机厅里的主流格斗游戏之一，但是从《97》开始，班上的街机一族（或许可以说是《97》一族）从原本只有我一个逐渐发展到几乎包含全班男生外加少数女生，可见这股风潮之猛烈。

《97》的流行，让街机经营者们喜笑颜开，于是街机厅一家接一家开张，《97》一台接一台引进，当后继作品《98》、《99》被顺理成章的引进之后，所有人都发现了一个奇怪的现象——还是《97》玩的人最多，时间一长新作便成了摆设。

《97》为什么会如此流行？笔者稍微发表一下自己的看法：首先，《97》在当时看来的确是一款不可多得的佳作，同时期的不少格斗游戏在各方面都与其存在差距。再加上从《94》、《95》以来《KOF》积累的人气，于是《97》一下子就成为了街机玩家最佳的选择。然而当《98》等新作出现时，一般街机厅少说已经有了三四台《97》，由于中国街机没有正规的商业渠道，也没有像日本那样的机板屋，BOSS自然不可能把《97》全部丢进垃圾桶然后全换上新作，所以只好试探性的买一块《98》看看情况。一边是N台《97》，一边是1台《98》或者其他格斗游戏的新作，玩家会做什么样的选择自然也就在情理之中了。

于是，《97》玩家的数量伴随着羊群效应像滚雪球一样越来越大，只顾着赚钱的BOSS们便认为《97》是绩优股，到时候除了放一台新作充门面，其他的都变成了最好赚钱的《97》。渐渐的，连充门面的新作也无所谓了，毕竟新作的价格比较高，哪怕同样是盗版，能省则省。

现在SNKP抛弃了MVS，改用AW，终于，没有盗版的《KOF》新作逐渐消失了……

市场的混乱与不完善、盗版、一些街机从业者的短视……这一系列原因造成了具有中国特色街机行业的现状。其实说到底就是一个穷字，无论是经济上贫穷还是其他方面的技穷。

因为《97》，原本濒临死亡的中国街机像是打了一针强心剂，焕发了第二春。网络的普及一方面抢走了不少对街机不是十分喜好的玩家，另一方面则给了全国各地街机玩家互相交流的机会。一时间，各地《KOF》战队如雨后春笋般接连建立，程龙、ZJX等当地《KOF》传奇人物也成为了各地玩家之间的谈资。

2003年，第一届"斗剧"在日本举办，上海留日《KOF》玩家A-RUSH（当时比赛用名为AYUMI）打入《KOF2002》项目决赛，中国人第一次站上了世界《KOF》舞台。次年，经过DIEGAME与上海卢工、烈火街机厅的努力，申请到了第二届斗剧中《KOF2003》、《侍魂零》两个项目的决赛名额。无名小子陈彦横空出世，一举夺得双冠，到日本决赛打出了《KOF2003》进入第二轮、《侍魂零》进入8强的佳绩。在很多人眼里，一种盲目乐观的态度在此形成：《侍魂零》暂且不说，《KOF》陈彦夺冠具有很大的偶然性，一个在上海名不见经传的人到日本也能打进第二轮，可见日本人的实力也不怎么样……

上海成功申请到了斗剧名额，陈彦顺利到日本出赛，这把中国最具知名度的《KOF》高手程龙吸引到了上海。正赶上上海引进速度与硬件设施都屈指可数的街机厅"正阳"开业，连续几次的比赛将《KOF》的气氛炒热到了一个前所未有的高度，尤其是"98龙猪会"，众多知名高手齐聚一堂，《KOF》的前途看似一片光明……

随着去年斗剧中国选手在《KOF NW》和《SF3.3》项目上双双第一轮落败，美丽的气泡也随之破碎。本来就人气一般的《NW》就此彻底被打入冷宫，拥有两块《NW》机板的上海正阳游戏将其中一块从对战机上撤下，换到了普通机上，在其背后就是一排《98》对战机，再后则是一排《97》对战机。看到这一幕，除了叹息之外，内心也着实感到一份酸楚。反观《SF3.3》，斗剧的失败不仅没有让这个游戏就此从中国消失，其FANS的热情不仅没有受到影响，反而越来越高，在FANS的努力下，正阳游戏特意购入了一块老机板的《SF3.3》。得到了街机厅的支持，FANS很快又给予了街机厅回报，从7.23比赛可以看出，仅仅半个月，《SF3.3》在正阳已经形成了一种良好的氛围，这和老玩家们孜孜不倦的推广是分不开的。再把目光投向稍微远一些的《GGXX#R》，虽然没有申请到名额，但是FANS依然热情不减，烈火便是他们的乐园。通过预约，这次新作《SLASH》在日本问世数日便登陆烈火，相比《NBC》、《侍魂天下一剑客》的姗姗来迟，不知不觉中，"少数派"已经走到了前面。或许正如某人所说：**"中国人喜欢的并不是KOF这三个字母，只是987这三个数字而已。"**

再看看网上的情况，一些二流《KOF》论坛的日均发帖数也在SFT、G-G-R这样的中国《SF》、《GG》门户论坛之上，但如果把面缩小到点，把目标集中到《NBC》、《KOF XI》专区，现状怎一个惨字了得：技术讨论帖寥寥无几，诸如"哪里有下载"、"有没有模拟"这种低级问题比比皆是，回复则充斥着"我们这里玩不到啊"、"为什么总是上海等城市有的玩啊"之类。的确，在目前依然是《97》、《98》作为主流的中国《KOF》环境，要那些利益至上的街机厅BOSS投入上万购买一款前途不明的游戏，换了谁都不会轻易尝试。更可笑的是某知名《KOF》论坛每隔一段时间就会爆发一场关于《97》的讨论，一方认为《97》是过时的垃圾，一方则认为《97》是永恒的经典，讨论到后来往往会变成骂战，最后斑竹锁帖了事。对于《97》拥护方的一个观点——我们玩《97》是因为SNK也好，SNKP也好，从《97》之后再也没有制作出一款可以吸引我们的《KOF》——我想说的是，《97》继续玩下去的话，即便有一天SNKP做出了一款足以傲视《SF3.3》的《KOF》神作，我们还有机会玩到吗？

《KOF XI》维护了《KOF》最后的阵地，以不输《GGXX SLASH》的速度登陆中国，而目前情况看上去也不错，但是Die Game"2006年不打算申请斗剧KOF项目"的内部消息却迎头浇上一盘冷水，给人一股寒彻心底的凉意。不过，联想到今年斗剧前后部分人的表现，不申请《KOF》项目未必不是一个明智的选择……

而近期在另一知名《KOF》论坛，某版主"支持新作、拒绝模拟"的呼吁却淹没在众多"无可奈何"之中……

中国《KOF》未来之路是等待SNKP打造一款神作，还是靠少数人鼓动大量旧作专业户接受新作，还是干脆沉迷于旧作之中自娱自乐？行文至此，笔者已不知所云……

胜负师："斗剧'06中国预选赛UCG杯"刚公布，部分玩家对项目选择有些意见，《KOF XI》算是其中的焦点。《KOF》在国内的确有较好的群众基础，但正如上文所述，从发展的眼光看《KOF》当前的现状并不能令人满意。斗剧项目申请是一个十分复杂的过程，并有时间限制，我们也是从现有条件、各项目平衡发展等诸多原因来确定项目的。但请大家放心，UCG在今后还将陆续主办更多的格斗比赛，通过大家的共同努力，《KOF》以及其他项目一定会有走出国门的机会的。



游风艺苑
GALLERY OF GAME STYLE



主持人 阿修罗

阿修罗的地狱传言

2005年总算要结束了，随着2006的到来，很多新的灵感也不断涌出。不过年末的工作实在太多了，且不说大堆的游戏玩不过来，光是需要编辑的稿件就已经堆成了小山了。虽然有心在自己的博客上做一些小涂鸦，但是时间上却不太允许。不知道过年的时候有没有机会静下心来好好画幅画呢？不过，到过年的时候大概又会被老爸老妈拉去访亲探友吧。唉···



南宁·变色猪

to 作者：这一幅的构图比全身像好很多，以后也一定要注意构图方面的问题啊！



临海·BWMK2

机体的质感还是很不错的，不过比例结构上稍微有一些小小的问题，下次要注意咯！另：怎么突然想起来换笔名了？



杭州·彼得潘

虽然只是一个大头像，但是描绘得很细致、很干净，可见作者颇下了一番功夫。



沈阳·flyingpig

从画风上还真看不出来这是女生的作品啊！本修罗看好你！继续投些有特色的稿子来吧！



上海·蒋振华

这幅"京剧版"孙尚香很不错，人物的动作设计得也很到位。



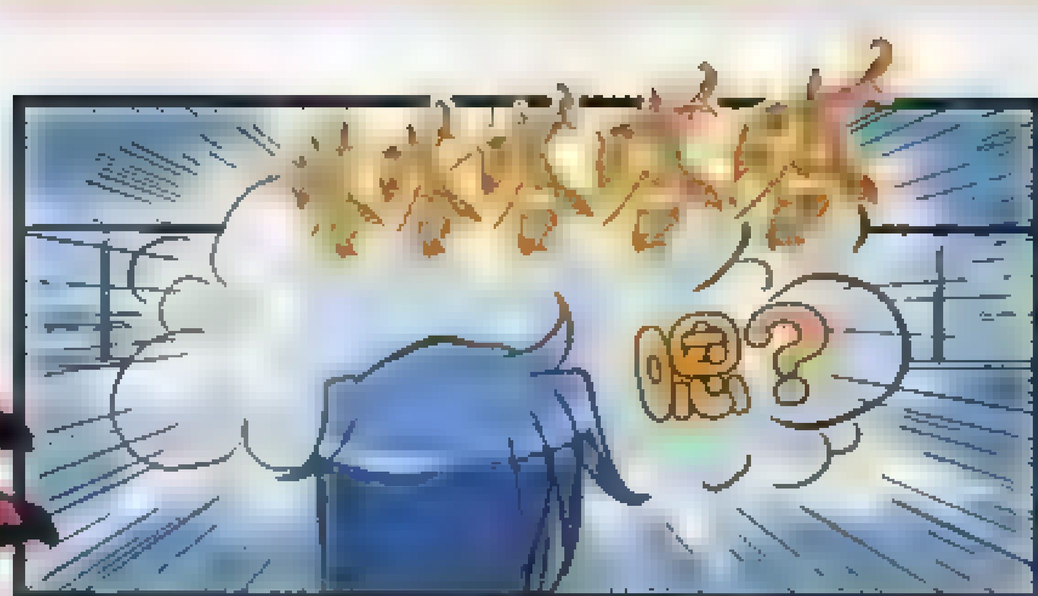
南宁·领飞龙

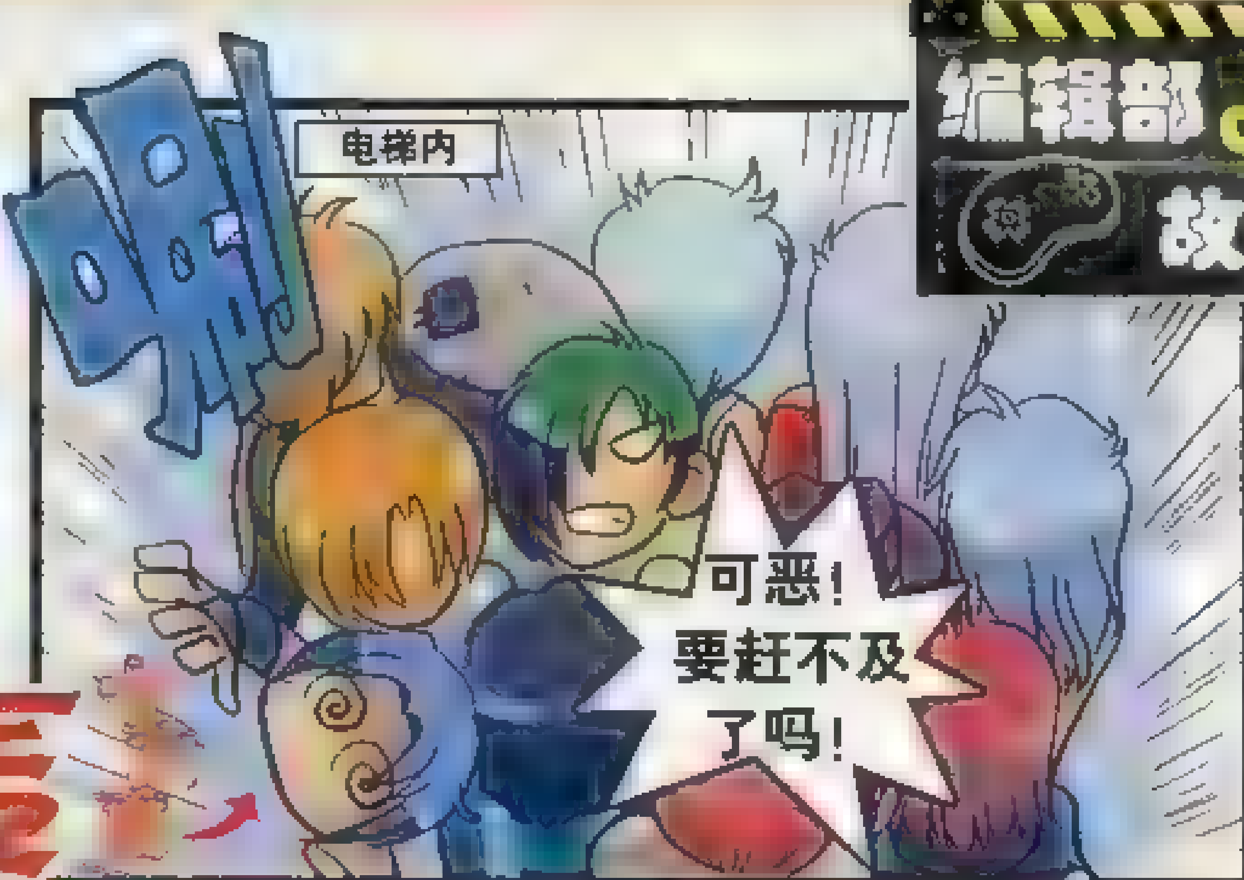
领飞龙画日本一的角色很在行哦，各个角色的神态都把握得很好！

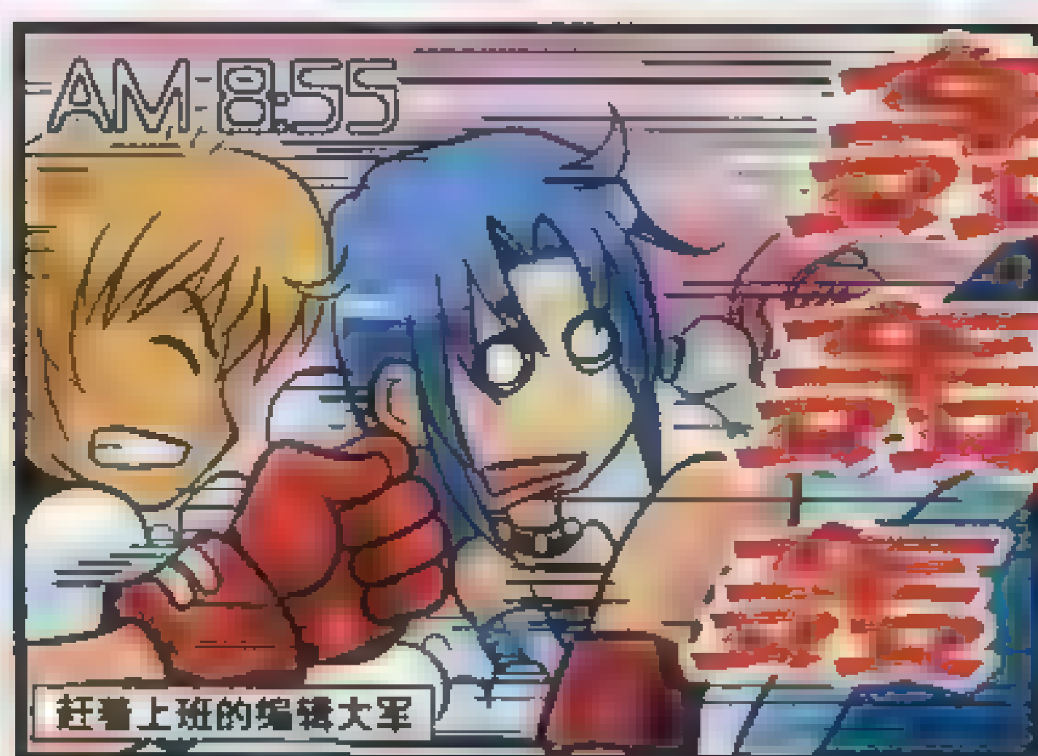
投稿须知

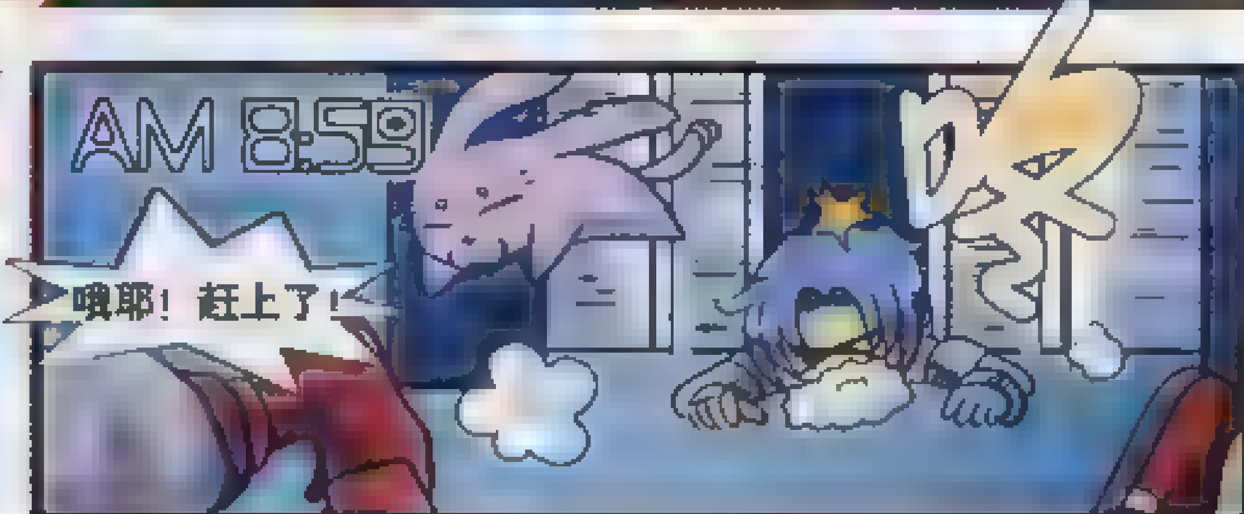
形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，尤其欢迎原创稿件；信件投稿请注明"游风艺苑"收，Email稿件请寄往专用邮箱gallery@ucg.com.cn；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40~100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！


十六夜
参上
呼……终于来到UCG编辑部了，可是到哪里找小编们呢？

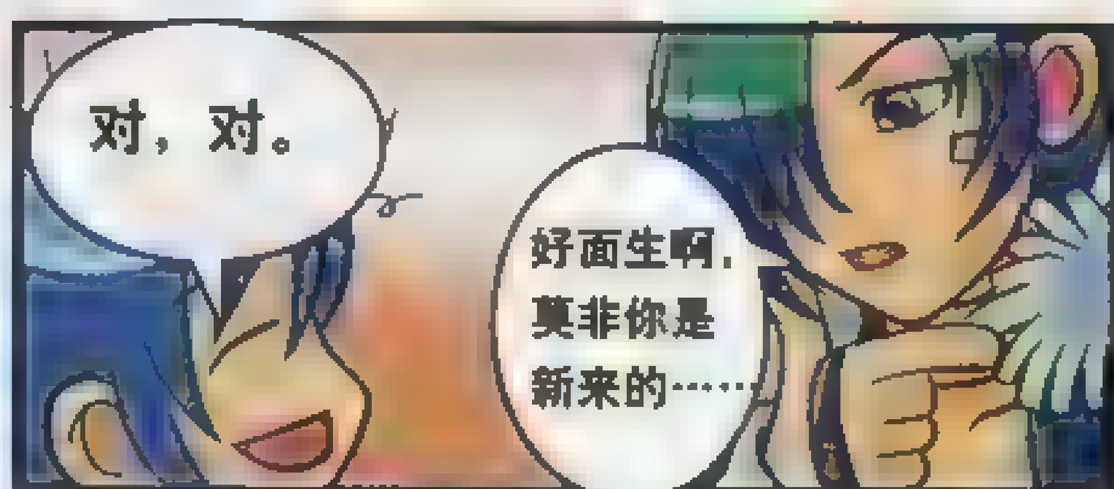

嗯？

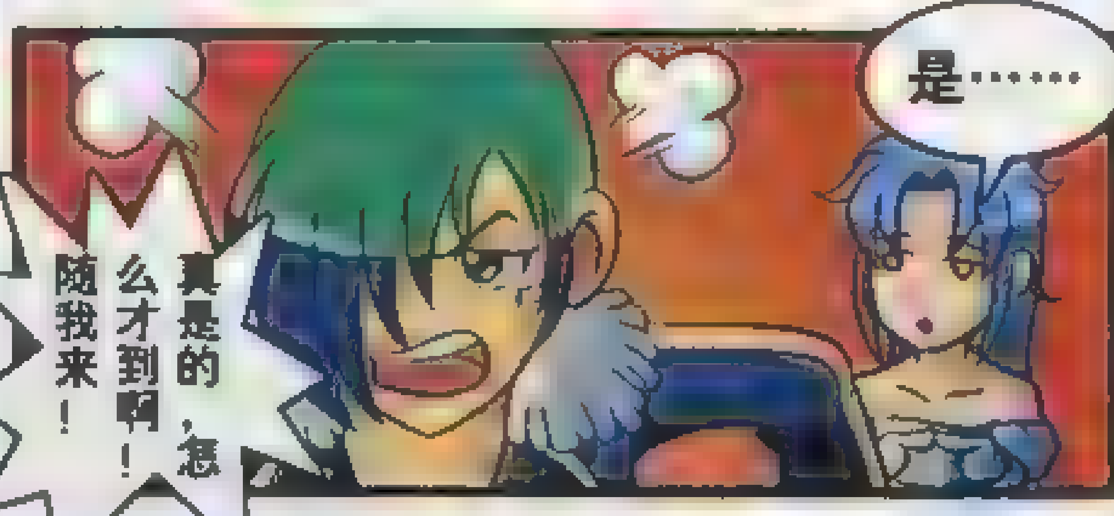

电梯内
唰
可恶！要赶不及了吗！

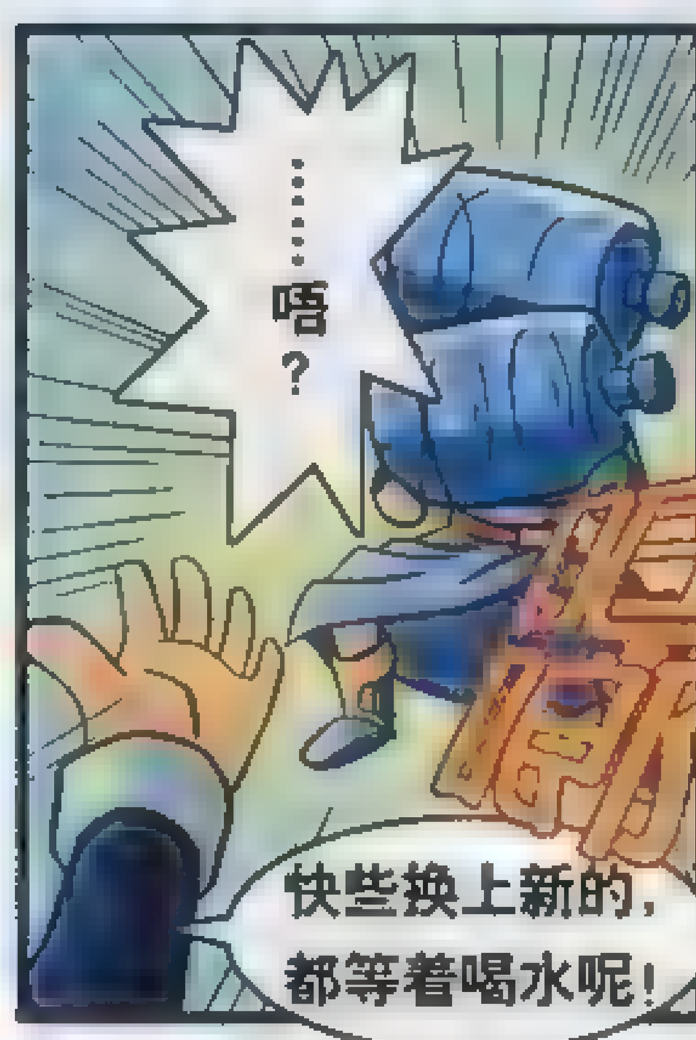

AM 8:55
轰轰轰
赶着上班的编辑大军


AM 8:59
哦耶！赶上了！
咚


嗯？
等等……


对，对。
好面生啊，莫非你是新来的……


是……
真是的，怎么才到啊！随我来！


唔……？
快些换上新的，都等着喝水呢！


你是新来的吧？盘带了没有？
是呀……什么盘？

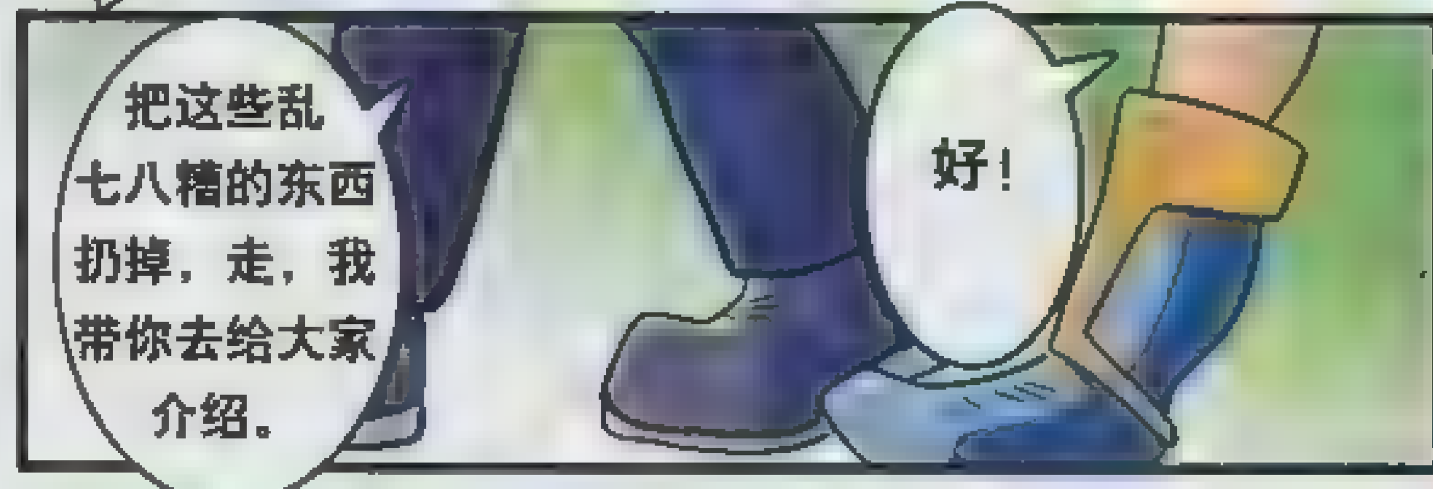

电话里不是说了嘛，《金刚》和《使命召唤2》啊！
带倒是带了，不过……


不过是我的珍藏啊……
那就快拿来！

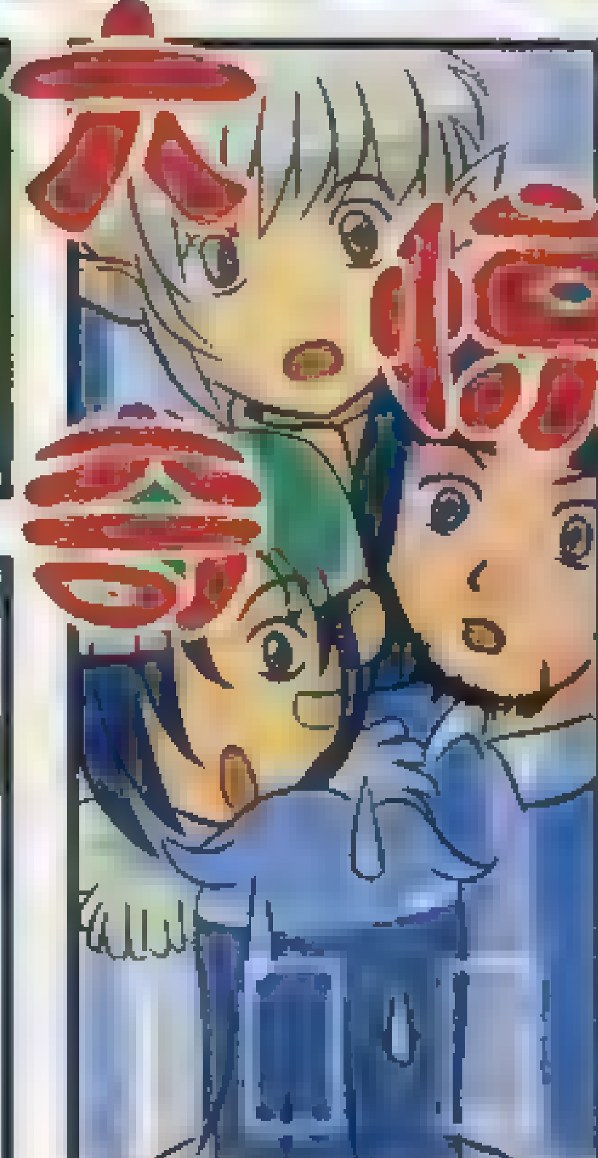

新来的，把这包裹给我寄出去。
哦……


呜……
编辑们都好凶啊……


您……您是？
哎，你是新来的十六夜吧？怎么这副模样？
老编


把这些乱七八糟的东西扔掉，走，我带你去给大家介绍。
好！


大家注意了，这位就是新来的同事十六夜，今天起将正式加入UCG的队伍！
请多指教！


六惊奇


哎？你不是新来的快递员吗？
我还以为他是游戏店新来的外卖伙计呢！
对不起，我把他当成了新来的换水工……
就这样，新小编十六夜的UCG生涯开始了……
End

读编往来

栏目主持：纱迦 & D · S

读编往来通信地址：
兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.com.cn
短信：中国移动玩家发送DC+各类意见到33557770
中国联通玩家发送DC+各类意见到93557770



☆下期便是我们《游戏机实用技术》一年一度的春节合刊了！按照惯例，合刊上会附送2005年的游戏年鉴和索引，对于广大玩家来说是绝对值得珍藏的。此外我们还准备了大量精彩文章，务求让所有机种的玩家都能在合刊上找到自己爱不释手的内容。合刊的页数是224页，此外还附赠一张DVD，大家买书的时候可别忘记了。

☆转眼间居然就要到春节了！今年春节期间有不少好游戏呢，不过更令人关注的，当然是2006年3月的《最终幻想XII》了。往年每逢《FF》、《DQ》有新作登场，其他游戏都会退避三舍，惟恐受其影响。但这次情况大有不同，很多游戏都选在3月登场，似乎完全没把《最终幻想XII》放在眼里。真是风水轮流转啊！

☆邪魔天使购入X360游戏《真·三国无双4 SPECIAL》一张，本来完全没把这个游戏当回事的我坐在旁边随便看了一下，没想到游戏画面真把我给震撼了！这贴图、这光影、这同屏显示人数、这毫不延迟的流畅度，完全不是PS2版所能比的啊！次世代的威力个人算是领教了。不知PS3上的《真·三国无双》新作能进化到什么地步呢？



灵魂能力III	5人	沙罗、纱迦、Gouki、卡伦、胜负师
王国之心II	4人	沙罗、卡伦、阿修罗、邪魔天使
WE9	4人	Gouki、卡伦、沙罗、阿迪
深渊传说	4人	邪魔天使、卡伦、阿迪、猫太

《王国之心II》成为近年来在编辑部内口碑最好的游戏之一！这款Square Enix精心打造的年末最终兵器出手不凡，若不是其他人都有要事在身，玩的人还会更多。目前游戏在日本的出货量已突破百万大关，可谓众望所归。而作为"《传说》系列"十周年纪念作品的《深渊传说》也获得了出乎意料的好评，除了读盘时间稍长之外，也成为众编交口称赞的优秀作品。至于为什么是《灵魂能力III》夺冠，那是因为下期会举办编辑部大赛，这练习么自然是少不了的。

编辑部半月谈

◆X360游戏《真·三国无双4 SPECIAL》来到编辑部当晚，引起一阵骚动。从来不玩此系列的Gouki第一个抢过手柄，欲做第一个吃螃蟹的人。在众编的撺掇之下，Gouki不知深浅地选了修罗难度下外传模式的汉水之战，使用武将是没有练过的赵云，然后众编开始竞猜他能撑几分钟。战斗开始前，曹操装模作样地说了一通类似"赵云不减当年长坂之勇"的废话，宣告汉水之战正式打响。只见赵云抖擞精神，单枪匹马挺枪立于桥头。前方一群魏军杀来，为首的魏兵甲见是赵云，不敢怠慢，当面一刀砍来。只听到"啊"的一声，只一回赵云便被魏兵甲斩于马下，屏幕上显示"GAME OVER"8个番文，为时5秒的汉水之战就此结束！

◆X360游戏《几何战争》号称十万弹幕，是一个相当华丽的射击游戏。游戏玩法也很简单，左摇杆负责移动，右摇杆负责射击。由于主机只附带体验版，所以只能玩5分钟。众编刚开始游戏时把它当成了以前网络上流行的"是男人就要撑20秒"，以为要凭真功夫躲5分钟子弹。几个爱玩射击的编辑玩了一下，发现游戏难度还不低，于是向其他人推广。一传十，十传百，人人都来挑战"是男人就要撑5分钟"。终于有一天，某编在一个合适的时间、合适的地点合适地推了一下右摇杆，于是……

谎言离真相，往往只有一杆之摇！

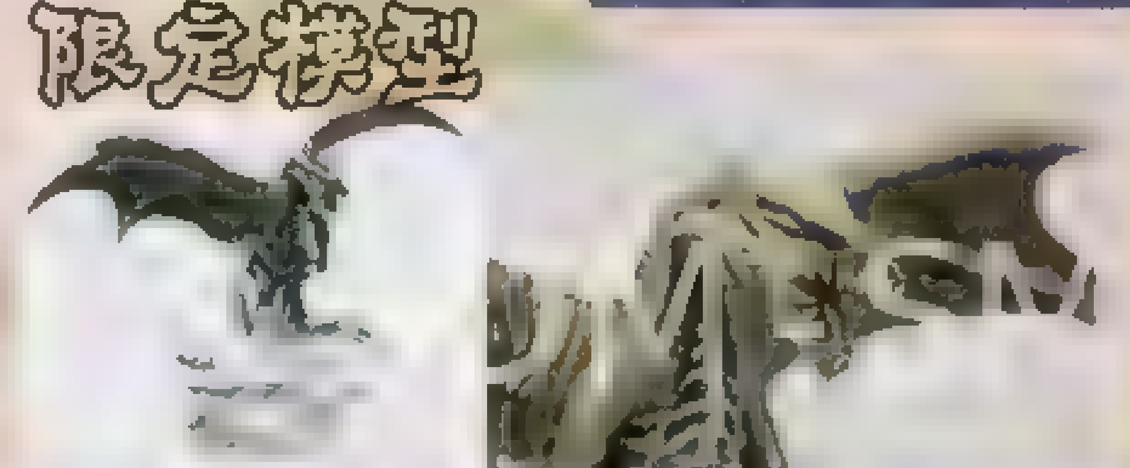
本期宝物

Capcom最近公布了《怪物猎人2》豪华限定版的情报。这个豪华限定版同样定于2006年2月16日发售，售价为9980日元。豪华限定版的内容除了《怪物猎人2》的游戏碟之外，还附赠了4样东西，这4样虽然谈不上珍贵，但都很有创意。这4样东西分别是：1：100大小的古龙种"クシャルダオラ"限定模型、厨房定时器"上手に焼けタイマ一ぞ"、印有壁画式世界地图的方巾和画有独特猫型怪物的鼠标垫。

个人最感兴趣的当属那个烤肉式厨房定时器。玩过游戏的人都知道，烤肉是游戏中最有趣的系统。烤肉时的背景音乐非常搞笑，而烤完肉之后角色还会说"上手に焼けました～"。这个厨房定时器其实是一个碗盖，玩家可以自由设定时间，到时之后同样会有"上手に焼けました～"的语音。这个碗盖用来泡方便面可谓天下第一，实为广大泡面一族之福音啊！







邮购信息

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

总第52～53期、总第56～57期、总第61～62期、总第66期、总第69期，定价8.8元；总第72期、总第77～78期、总第80～92期、总第95期、总第105期、总第107～108期、总第117期、总第126～129期、总132～136期、总第139～144期，定价9.8元；总第73·74期、总第114·115期、总第130·131期、总第137·138期，定价19.8元。

邮购地址是兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社，邮编730000。请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址务必详细，字迹务必工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931—8668378，Email：ad@ucg.com.cn。



全机种制霸，才是王道理！

广东佛山 麦镇中：本期采用的《死或生4》封面与上次12月A的封面都会使人误解，毕竟用女性当封面图会使人觉得这不是一本游戏书。建议还是用回以前那种使人一看就知道是游戏杂志的图来当封面吧！

前不久和《掌机王SP》的编辑闲聊，他们说最近收到一些读者来信说如果再不用MM当封面的话就要把编辑部……(以下省略73字)。其实我想说的是，美丽不是罪啊！

保定 李峥：希望各位能够让坂本祥子(TGS最佳SHOW GIRL)的详细档案在近期杂志上出现，否则我将以我属相所创的一套拳法来对付你们！这套拳综合了狼牙疯疯拳、华山群狼拳、洛山群狼拳、神威狼牙拳。看你们各位小编怕不怕！

我——不——怕。

柳州 钟劲：工作后我也开始有限度地支持Z版，我想问一下Z版里的行货，也就是所谓的亚版，其游戏内容是美版还是日版？最近的《灵魂能力Ⅲ》和《生化危机4》都很让人迷惑啊！

所谓的亚版一般来说都是日版，不过某些美版先行的游戏就是以日版为主，比如你举的这两个游戏。亚版一般会附送一些特典(比如购买亚版PSP游戏《我们的块魂》会送一个包)，另外价格也比日版便宜，推荐。

锦州 吴越：我珍藏的UCG居然被生我的那个男人给撕了！我是多么地生气难过，他竟撕了我的宝贝！我一定会让他付出代价的！

可别忘撕书的人正是无怨无悔养你一辈子的父亲，他最宝贝的东西就是自己的孩子。所以消消火吧，可怜天下父母心。

YUGI新人 申俊浩：报名参加阳光育成计划的事不知道是"长年招生"还是已经截止呢？如果能进入游戏界，那真是[illegible]在校期间的最大心愿。虾的游戏范围很广，无所不打，但主要定位在SPG方向，拥有电视后就可以向ACG转[illegible]了。对于我这样对日语完全没有抵抗力的、特别有"AK"倾向的人是不是会有[illegible]的效果呢？

这几期大家应该已经看到阳光育成计划的成果了，很多阳光学员都已经有着出色的发挥了(比如本期的《银河游侠》研究就有阳光学员参与)。阳光育成计划的大门是始终敞开着的，你可以随时报名！期待你的加入！

昌邑 徐超：这次能够中一等奖的iDS，实在喜出望外。刚开始我还在书尾检查赠品有没有少，回到班内后一不留神翻到"互动信箱"——一等奖！是我的吗？真的是我的！当时我的双手就感到麻了，大概是气血上涌，阻隔了神经传导，故导致双手发麻。于是立刻大呼："峰哥(班内一玩友)，看奖品，快看奖品！I-Q-U-E，D-S！我的！太帅了！"(保证一字未错)说完之后，我才知道我错了，大呼中奖约等于吐血请客。我的身边立刻聚集了一大圈同学，都嚷着让我请客，而我当时又被喜悦冲昏了头脑——请，一定请！FAINT，70多号人呢，一人一包方便面还得三十五块钱呢，赶上一块GBA的D版卡带了。唉，不过跟iDS比起来，实在差太远了！

正所谓财不外露，以后大家若收到iDS的时候，一定要注意保持冷静哦。

lyb54188：请问问题小卖部的电子信箱是多少？

问题小卖部的电子信箱是game3@ucg.com.cn。另外说一句，每个栏目里都会写明通信地址和电子邮箱的，请大家善加利用。

海马浩树：最近跟着女友在看《女人天下》，知道了嫡子与庶子之间的待遇是如此的不平等。而在阅读UCG时，我也会偶尔产生这一感觉。以同一厂商出品的《最终幻想》(以下简称FF)与《前线任务》(以下简称FM)来看，对比是如此明显。与FF有关的点滴信息，哪怕是新增加一两个人物都会给以大篇幅介绍。而FM呢，12月29日FM5即将发售，可是对该作品的报道却屈指可数，即使有也是寥寥无几，一笔带过，更不用提对FM5的游戏系统的大篇幅介绍了。真正让我对其深恶痛绝的是FF过于光芒万丈，夺去了其他作品的光芒。请诸位小编原谅我的语无伦次，原谅我的义愤填膺。

不要忽视我们的Gamehalo啊！虽然杂志上FM5报道次数不算多，不过Gamehalo可是收录过好几次了。要知道影像报道也是一种报道形式，而且有着文字报道所无法比拟的优势。另外FF虽然经典，不过我们也不能只玩FF是不是？所以你的担心其实是没有必要的。

合肥 以天扬：我现在16岁，读高一，很热爱[illegible]游戏。但家中有一[illegible]凶悍的老母，所以很少[illegible]出去打机。[illegible]老妈无情地侵犯了我的隐私权[illegible]我们[illegible]全[illegible]出手[illegible]。这无疑对我的心灵留下了严重的创伤。要是她把我心爱的UCG全卖了的话，我就……我也不能拿她怎样……

手段这么残暴？是可忍孰不可忍！要是她真的把你的UCG全卖了的话，我就……我也不能拿她怎样……

贵阳 138XXXX1887：看到总有人抱怨两毛零钱难找，真是太不珍惜金钱了！两毛可买半斤白菜或一两香葱或四分之一两精瘦猪肉！要勤俭！知道不？

果然是穷人的孩子早当家，不过编辑部所在地的物价可不值这个数……

成都 杨琴：今天下午出去练《灵魂能力Ⅲ》，在创造角色时，被身后一大批只知道玩"《真·三国无双》系列"的人(全素男的—v—b)说成了一个偶最无语的游戏《模拟人生》(汗ing……)，真想扁他们一顿啊！

你一定是在包机房里玩吧。本人当年在包机房里玩《最终幻想Ⅶ》时，身后有一大批只知道玩《W E》的人。现在轮到《真·三国无双》了啊……

《掌机王SP》邮购信息

目前《掌机王》读者服务部有以下几辑《掌机王SP》可供邮购：《掌机王SP》第5辑、《掌机王SP》第9辑、《掌机王SP》第10辑(少量存货)、《掌机王SP》第12～20辑(第18辑少量存货)、《掌机王SP》第22～28辑、《掌机王SP》第30辑、《掌机王SP》第31辑。每辑定价均为12元。

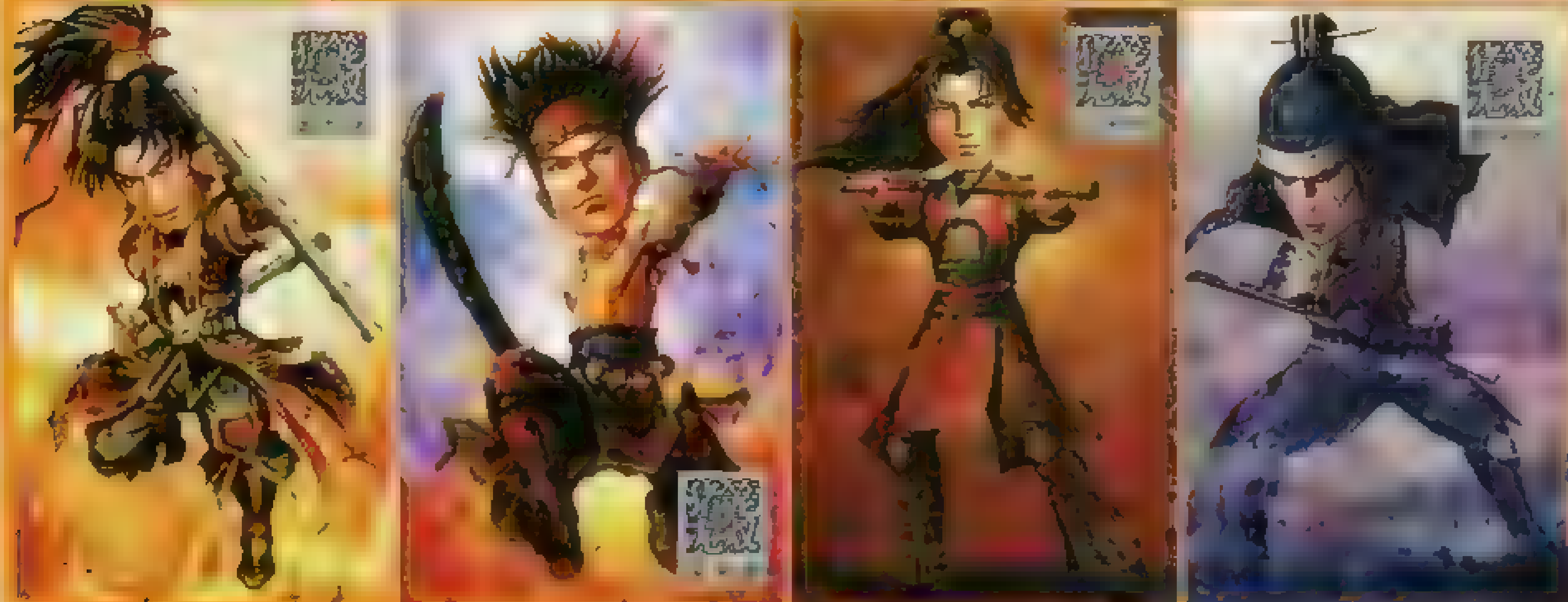
邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部(收) 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931－4867606，Email：pgking@263.net。

论《银河游侠》的迷宫

[illegible]

趣味改图

一直弄不明白Q版的可爱之处究竟何在，但看过levelup.cn上的funthink网友的《真·三国无双4》原画改图后，终于大彻大悟了！原来Q版的可爱之处，就在于有一个大头啊！各位读者，你们说是不是这样呢？



圣诞短信精选

对于编辑们来说，今年圣诞和去年圣诞比起来，最大的不同就在于今年圣诞期间收到了大量短信，而且数量远胜以往。这里精选几条短信分享，能改的话就等到春节时改后发送出去，不能改的话可以等到明年圣诞(逃)……

广州 136XXXX0973：从延髓出发沿迷走神经穿颈静脉孔出颅绕左锁骨下动脉间越过主动脉经左肺根后面到达第六胸椎左前方我找到保存在那个角落的祝福：祝众编圣诞快乐！

天津 139XXXX3635：圣诞节在国外那是平安夜，可这是国内，在国内圣诞节就是要我们从晚上high到天亮的节日！所以尽情high吧！我们的口号是努力happy拼命玩！

绍兴 137XXXX1902：不是我威胁你，要是不送我X360当圣诞礼物，我就把你的手机号贴在大街上，然后在后面再加一句话：一夜情热线！我文化人都是讲道理的，你自己看着办吧！

深圳 135XXXX9037：各位小编们，圣诞之夜千万别加班，记得早早上床睡觉。你不睡觉的话，圣诞老人怎么能从烟囱里钻进来，把我的礼物送给你们呢？

保定 139XXXX6042：圣诞节快到了，记得在床头放袜子，我决定让圣诞老人送你们"革命"。因为小马叔会说"生蛋！生蛋！"耀西会说"快了！快了！"祝你们圣诞快乐！

本期靓图推荐

一个是新贵，一个是元老，《银河游侠》和《王国之心Ⅱ》的最终销量令人关注。本期为大家准备的靓图就是经过精选出来的5张壁纸，其中《银河游侠》的两张壁纸可是限定下载的哦！下载地址是：

http://items.levelup.cn/lvupnpic/prince/khrg.rar





《死或生4》跳票历史

"脱裤魔"的《死或生4》号称是世界上最美丽的游戏，不过显然最会延期的游戏这一名号更适合它。虽然PC上的《永远的毁灭公爵》在跳票方面比它更夸张，但在短短3个月时间内美日版加起来一共公布过11次发售日期的实绩足以令《死或生4》傲视群雄。好在日版这次已经发售了，不然记录又改写。

日版

公布时间	发售时间
09月16日	12月10日(开发进度50%)
10月07日	12月10日(开发进度70%)
11月11日	12月10日(开发进度95%)
11月28日	12月17日(为了保证品质)
12月07日	12月29日(网络测试)

美版

公布时间	发售时间
09月15日	11月22日(原预定同美版X360发售)
11月16日	12月01日(网络消息)
11月23日	12月06日(官方确认)
12月01日	12月14日(官方确认)
12月08日	12月21日(GameSpot确认)
12月15日	12月28日(美国Amazon、GameSpot确认)

《游戏·人》邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第十辑(少量存货)、《游戏·人》第十二辑、《游戏·人》第十五辑，定价16元；《游戏光环系列DVD》第一辑、《游戏光环系列DVD》第三辑、《游戏光环系列DVD》第四辑、《游戏光环系列DVD》第五辑，定价9.8元；《游戏光环系列DVD》第九至十二辑，定价12元；《PS2专辑》Vol.3，定价24元；《火焰之纹章 完全事典Ⅱ》，定价28元；《超级机器人系列 α完全档案》，定价28元；《机动战士高达SEED DESTINY完全事典》，定价28元；《钢之炼金术师世界全书》，定价28元；《DOA幻彩绘本》，定价28元。《Xbox专辑》已售完，不能邮购。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部(收)，邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-8674805，Email：gamers@263.net。

UCG小编之女友无厘头猜想

作者：冰之魂

D·S：据我所知，萝莉控大叔们普遍都是单身。所以……D·S大人还是继续漫长的萝莉追求之路吧！

纱迦：一个常年在外征战的战士，背后当然有女友默默支持。所以贤惠是大帅择偶的第一标准。不过作为"无双总帅"，找一双也有极大的可能哦！

胜员师："那里有个姑娘叫胜嫂，长得高大又威猛，还有一把拉风的大电锯，实在有个性……"

卡伦：作为某大学语文系的高才生，那么和他最配的一定是个理科超棒、工作超好、眼镜超深、脾气超倔的新时代女强人了。(从卡伦煲电话粥就看得出对方的文化水平也不低。)

泰坦：怎么看他的样子都只能骗骗中年妇女。(谁叫他在《小编奇语》里净教些骗人的把戏呢。)

多边形：盗贼干的是什么？偷！世界上什么最好偷？心！

邪魔天使：邪魔和天使，世界上还有哪两样东西是如此矛盾的？只有男人和女人！既然小邪能集邪魔和天使于一身，那他的女友肯定集男人和女人于一身了！

阿修罗：也许KOS-MOS很适合——因为她是机器人。

星夜：浪漫的名字只送给喜欢浪漫的女生。

阿迪：只有爱江山不爱美人的君主才能治理好国家；同样，只有爱足球不爱美人的阿迪才能搞好实况。

沙罗：作为一棵双树，他不需要异性受粉；作为人，他信佛，不需要女人。

猫太：未成年人不在考虑之列。

我们编辑部里有一个共同的口号——

努力工作，拼命玩！

小编寄语

纱迦



☆一直追着看的10月新番动画《冰上万花筒》(银盘カレイドスコープ）终于结束了，虽然动画版的画风变得一塌糊涂，但得到过大奖的剧情就是不同凡响，也难怪收视率能位居三甲了。不知小说版何时会推出中文版呢……



▲《冰上万花筒》的片尾曲《ENERGY》越听越有味道。

☆每逢要为过年回家作准备的时候，就会想起自己原来也是有掌机的人。没办法，谁让掌机的确是最适合在火车上玩的东西呢？今年应该是玩《超级机器人大战OG2》吧？不过在此之前应该先把票搞定吧……

☆室友养了一只小狗，平时就放在阳台上。现在每次晒/晾衣服时都异常困难，一要小心别被它咬了，二要小心它把你的衣服咬着不放，三要小心撤退时别让它溜进客厅。最寒的是狗主人居然给它起了个名字叫“正太”……

沙罗



从居住在日本的友人那里得知，25日圣诞节那夜，他们所居住的地方旁边的车站遭到了落雷，一辆电车脱轨翻车，造成若干人伤亡。这里提醒一下大家，元旦春节将至，大家不要因为玩得兴起而忘了天气变化等各方面带来的负面影响。交通事故、火灾之类都是节假日经常发生的。

终于等来了《圣斗士星矢》的冥界篇头两集以及《高达SEED DESTINY》的特别篇。说句实话，新的冥界篇变化还真是大。姑且不论动画的片头曲和配画作得如何，单是配音演员的集体大换血就足以让我花上很长一段时间去适应了。(当然并不是说以前的配音就如何如何好，所遗憾的，是以后再也听不到阿姆罗、布莱德、滨木宏、休巴鲁兹大叫天马流星拳、庐山升龙霸、星云锁链以及凤翼天翔了……）至于《高达SEED D》……相信，明年10月就能看到新的高达作品了！



▲双子座加隆的必杀技看上去那么奇怪……就好像朋友所说的，让人想起了《口袋妖怪》中的“去吧！XXX！就确定用你了！”

胜负师



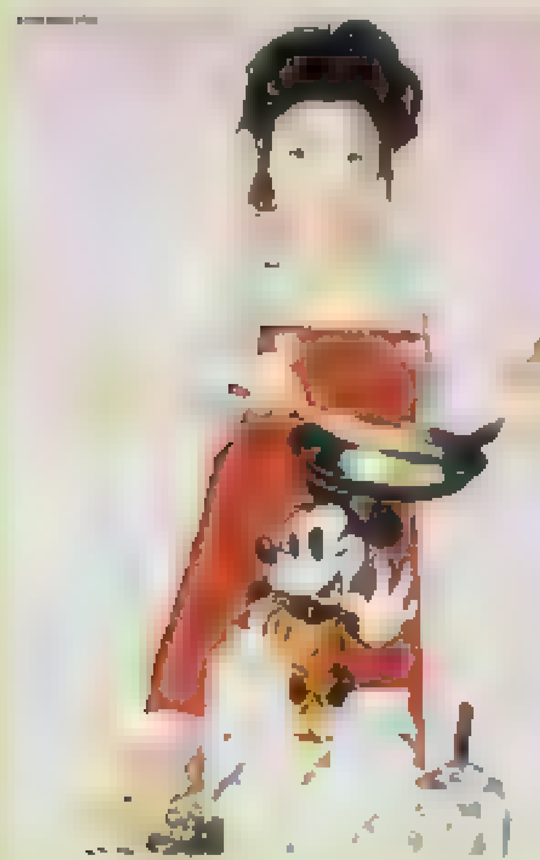
Ⅰ这一期除了中午和编辑部的“刀魂众”切几局《灵魂能力Ⅲ》外，就没有玩过别的游戏，这两期也积下了一堆想玩却没时间玩的大作。合刊，小编们的“年关”将至，看来只能指望着春节再补课了。

Ⅱ同样是因为工作繁忙，本期去健身的频率下降了不少，也导致自己博客“胜负未分”上的健身日记更新缓慢。不过最近的更新中加入了一些五花八门的内容，有兴趣的朋友可以去levelup.cn看看。

Ⅲ假如你是评委，你会让哪三部动画获得本届奥斯卡最佳动画长片的提名？在1月31日答案揭晓前，大家不妨也猜一下吧。

Ⅳ健康小贴士：冬季口唇易干裂，可准备1支有愈裂疗效的润唇膏，稍有症状就立即涂抹，每隔几小时涂1次，并注意多喝水。如嘴唇已干得起泡裂口，涂抹更要勤些，以缩短痊愈时间。涂润唇膏1周后，嘴唇的干裂症状仍持续，且疼痛有增无减，那就要及时看医生了。

Ⅴ意外地找到了一张赵咏华的精选集，让我怀旧了一把。《最浪漫的事》、《求婚》、《早餐》、《风的颜色》……赵阿姨早已隐退歌坛，现在也没有人用她那种发声方式来唱歌，所以其独特的嗓音现在听起来还是别有一番风味的。向喜欢柔情怀旧音乐的朋友推荐一下。



▲为心爱的人做一份早餐，让他在奶油香里醒来。

GOUKI



◆去看了《千里走单骑》。以下摘自本人的BLOG：

连拍两部“武侠鸿篇巨制”的张老师终于收了心，开拍他最拿手的讲故事的电影了。这本身就是一种吸引力。

没有了民族大义，也没有了儿女情长。从《千里走单骑》那里感受到的，只有浓浓的亲情。

据说这个故事是根据真人真事改编的，不是都说艺术来源于生活，又高于生活么？《千里走单骑》让我深切体会到了前半句话。演员们的本色表演的确是非常出色！这个一定要大赞一番！在看电影的途中，你不会想着这谁谁谁演得真好——因为你根本就已经认同了这个角色，就好像活生生地在我们身边一样。

如果有可能，这部电影应该要和家人一起分享。

◆经过反复论证，下期编辑部的《灵魂能力Ⅲ》大赛Gouki选用的角色将是——（了无新意的）拉菲尔。在经过了齐里克和御剑的体验之后，发现还是拉菲尔更适合自己对于《灵魂能力Ⅲ》的理解。下期杂志合刊DVD，请大家期待众小编们的精彩“乱斗”吧！

◆对于Gouki来说很重要的2006年终于来了！新年快乐！



▲明年世界杯时，会坐在这面旗子下看球！

D·S



▲携小乔同祝大家新年快乐！



〓圣诞节前夜动手组装了一棵圣诞树。这是有生以来自己亲手搭建的第一棵圣诞树，因此也终于第一次体会到了圣诞老人的艰辛——这个高约一米五开外的家伙足足让我用了半个晚上才搞定：组合枝干、伸展树枝、调整枝杈角度、缠绕灯泡、搭配小饰品……my god！原来干这行也是体力活啊。>_<

〓PSP版的“激萌·战国无双”果然最高！只不过篇末的“无双之继承者”中出现的三国武将集团实在是……恶搞得有些过火了－ －b

〓D·S主持的新栏目“流行玩艺”业已开张，还望大家多多捧场哦！此外，如果您有何与流行话题相关的问题的话，欢迎来函咨询，D·S会倾尽所能为大家一一解答的！邮箱地址：pop@ucg.com.cn

〓阴邪魔去购入了《真·三国无双4 Special》，那画面简直清晰锐利得吓人啊……噢耶，“次世代小乔育成计划”始动！－ －+

阿迪



1.“各位观众，中秋节刚过，我给大家拜个晚年。”元旦佳节，借用韩乔生老师的一句话，阿迪也恭贺全国读者新年快乐。在韩老师语录中，我个人觉得最搞笑的是“XX三十公里外一脚远射。”

2.斗剧’06中国预选赛UCG杯正式展开！北京与上海两地机房中的《罪恶装备XX SLASH》预选筹备活动都进行得如火如荼，大家的热情非常高涨。俗话说“以武会友”，就让本次大赛拉开2006年中国电子竞技的战幕吧！

★麦迪和姚明，这是今年全明星票选中最炙手可热的两名球员。虽然二人风光万丈，但是火箭队的平均胜率却在50%以下。我个人认为，姚明在体能分配上固然有其急需提高的方面，但是范甘迪在使用姚明去防守补位和高位挡拆时，是不是太猛太频繁了点？球队是一个整体，只有乔丹和皮蓬，没有罗德曼，没有库科奇，没有朗利，没有哈珀，没有科尔……公牛是无法成就两次三冠王的伟业的。



▲T-MAC5已经推出了，看起来还不错，特别是红黑色。不过我还是觉得T-MAC4的鞋面设计好看一些。



猫太

◎《究极的英雄3》简直就是系列的巅峰之作，无论是战斗部分还是RPG模式都相当出色。无论你是不是《火影忍者》的FANS都要试一试！

◎这个月购入了饭冢武史的最新画集《COADVERNTURE 饭冢武史召唤之夜画集》，发现里面竟然有一半原画都是从前两年的《召唤之夜Collection》画集中直接搬过来的……实在太不厚道了……要不是里面有两张《召唤之夜4》的主人公设定图，我肯定要恨死这本书。（哎T_T）

◎8年了……一眨眼那家伙就去了8年。不知道在那个只有汉堡和热狗的国家中住了8年后他会变成什么样？头发会不会因此而染得金黄？听说刚去的时候还留着一头长发……不过我想我见到他的第一句话肯定是："你可回来了"。

◎嗯嗯，相信读者拿到这期杂志时元旦已经过了有好几天了吧！不过在这里还是希望大家在新一年有新的开始！



多边形

○在2005年岁末这样一个辞旧迎新之际，忽然感受到了"相见恨晚"一词的真正含义，就是那种相见恨晚到连"相见恨晚"都恨不得相见恨晚的"相见恨晚"。

△12月下旬的上海之行非常非常开心，在此对某人表示由衷的感谢，你的优秀和个人魅力让我非常欣赏。(*^_^*)

□"也许因为不再年轻，所以开始害怕。"——摘自药片MM的博客。

×"爱是一种情感，更是一种能力。爱一个人，往往是爱上爱情本身，或者说50%的爱情，50%的对那个人的幻想。走得越远，爱情越来越大，幻想越来越小，最终转化为责任，于是就变成能力。"——摘自老徐（徐静蕾）的博客。



▲星夜从香港给我带回来的非常厚道的《GT4》攻略本，只是这赠品实在令人尴尬……也许我可以尝试着用它来刮胡子？（-_-bbb）



▲虽然对蜡像的逼真度早有耳闻，看到这样逼真的蜡像时仍觉得十分惊讶。

星夜

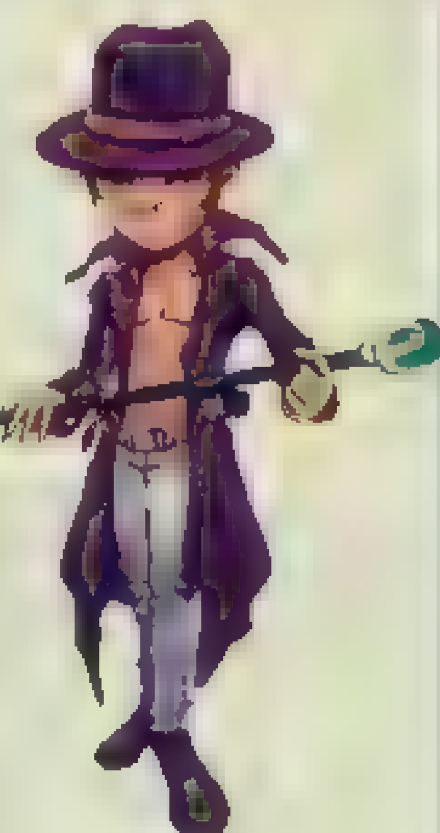
★在深圳也曾住过好长时间，不过对于一墙之隔的香港一直没有机会前往参观，这次趁着"亚洲游戏展2005"的机会总算弥补了遗憾。香港确实有着很浓的国际大都市的味道，高层建筑的数量比想象中还多。可惜只有一个人去，也不知道该去哪逛，回来时腿都要断了。原本约了猫太一块去的，T_T可恶的猫猫……



★由于不会说粤语，在现场采访时碰到了不小的麻烦，有些工作人员几乎完全不会普通话干脆就用英语。这才发现香港人的英语确实很强。记得以前看过一本香港初一学生的暑假作业本，居然有好几个单词都不认得—_—!

[illegible]

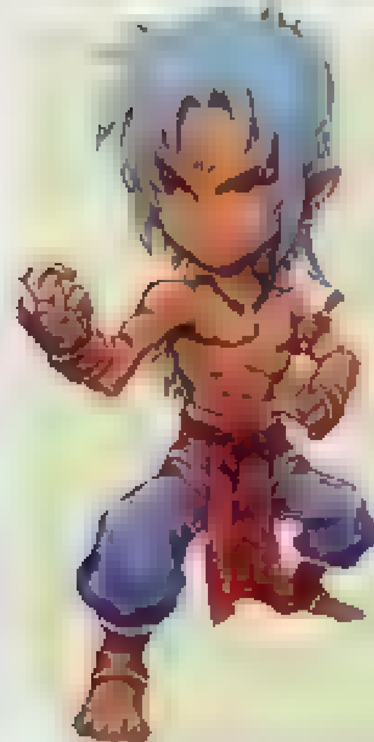
◇跟GOUKI、多哥以及新编辑五味子同学一起观摩了老张的新片《千里走单骑》，虽然很心疼那70元的电影票钱，但电影本身的清爽和温暖让我十分满意。



◇有读者来信问我怎么很少在杂志上露脸，极少写攻略。原因是这样：我现在的工作大多数是在幕后，呵呵，感谢大家的关心。用得着我的时候我当然会跑上前台啦，都是为了杂志，为了读者嘛（^—^）。

◇借这一方宝地，向一个远在桂林的女孩子说句话：你是我见到过的最漂亮、最善良的女孩子，我真心祝愿你以后会找到属于你的幸福。当然我知道你不会看这本杂志，你不玩电子游戏，不上网也没有电子邮件。如果我有足够多的钱，我一定会救你于水火之中，但我只是一介草民，我的远大理想跟社会治安无关，有太多的事情我办不到，我只能默默地祝福你啦。

◇PSP的《大战略》相当不错，只可惜盟国站在对立面时智商奇高，判断精准且行动迅速，而跟你同盟时简直笨得离谱：放着两万多的军备资金居然不用，飞机硬是往人家的地对空导弹车上撞，唉……



阿修罗

大家拿到杂志的时候，2005年已经成为过去了。2006年的新变化和新开始即将到来，这是最让人期待的事情！

上一期有不少同事都说了在levelup.cn开博客的事情，其实阿修罗也开了一个，更新得还算勤快，大家有空去坐坐。

要想找到一款完美的游戏几乎是不可能的，我们所能做的只有寻找尽量符合自己标准的作品。其实玩游戏不过是要图个放松或满足，只要游戏有一瞬间让你达成这个目标就已经足够了！



十六夜

★各位读者大家好，在苦等了将近两个月后十六夜终于盼来了自己的小编形象。

★正如小编形象的造型，十六夜比较喜欢"《罪恶装备》系列"，而使用的角色自然就是TESTAMENT。虽然玩得不怎么样，但幸好办公室还有一些同好，在工作不忙的时候大家经常凑在一起切磋。现在最期盼的自然就是"SLASH"的家用机版了！

★最近办公室感冒的人相当多，而十六夜因为没有做好预防措施，在昨天"英勇地"倒下了……希望各位读者一定要注意身体哦！

★在十六夜的Blog里面经常会有各种奇怪周边的介绍，感觉"模型地带"一页不过瘾的玩家可以偶尔去那里看看(http://blog.levelup.cn/members/sunsiga/)。



▲有些时候仅仅是换了个样子，但效果却截然不同。（图为《勇者斗恶龙》同人图）

★最后是祝大家新年快乐！



邪魔天使

◆看到本空间第一种作《女神侧身像》的图那个美啊，比起《FF XII》其实小邪更期待这款作品，而且从目前公布的画面来看3D化后效果非常不错。不过看到了原画后的第一反应是：裙子的开衩角度依旧那么邪恶……

◆看了《高达SEED DESTINY 圣诞特别版》之后出续篇的预感也越来越强烈，此时脑海中忽然想到的名字是"机动战士高达SEED DOUBLE DESTINY"。

◆据悉饰演我们阿纳金・天行者大人的海登・克里斯滕森在拍一部恐怖片《十日谈》之后又是恐怖片……小登登，你的口味还真让人搞不懂。（-_-b）

卡伦



★当看完圣诞夜放映的《机动战士高达SEED Final Plus 被选择的未来》后，卡伦的第一个感觉就是——如果没有意外的话，看来《SEED》第三部是真的要出了。那些新增的情节以及对原有情节的再构应该都是为续作设下的伏笔，而最近日本方面也有很多关于这方面的传言。虽然说《SEED－D》比起前作来受到了比较多的恶评，但如果真有新作的话，卡伦应该还是会每周守候在电脑旁的吧。

■趁着休息的间隙外加几天的熬夜，卡伦总算是将《王国之心II》通关了。游戏中段那数场和《最终幻想》中诸位角色携手杀敌的战斗，以及最后的千人斩实在是爽快得无与伦比。可惜的就是我忘了在那里保留一个存档以备日后拿出来欣赏……本作的主线剧情一如既往的晦涩，没有玩过前作和GBA版的朋友可能会对其感到一头雾水吧。希望以后能有机会写篇文章和大家一起讨论一下这个系列的剧情。

●《死或生4》终于发售了……终于发售了……

雨滴

每年的年末是各国电视台最热闹的时候，日本年末最盛大的音乐节目应该算是圣诞节前的Music Station Super Live了。日本当年最热门的明星都会在这个长达4小时的节目（包括广告时间）里进行表演，2005年的Super Live里雨滴最喜欢的一首歌就是决明子的《さくら》！

最近在看电视剧《八大豪侠》和《聊斋》，真没想到这两部电视剧里面有那么多我认识的明星，前者有黄秋生、陈冠希和陆毅，后者有黄晓明、胡歌和林志颖，只可惜播放的时间太早，很多时候回去已经放完了……



阳光学园

主持人：雨滴

先努力学习，再拼命玩！

相信很多朋友拿到杂志的时候，已经过完快乐的圣诞节和元旦，正要面临无止境的考试了吧？在这里雨滴希望大家千万不要为了玩游戏而忽略了学生最重要的学习工作哦！等成绩通知单拿到的时候再后悔就于事无补了！

《生化危机5》剧情之关键词推测

作者：NDR

《生化危机》系列”的革命之作《生化危机4》让许多玩家称赞。甚至在玩家期待发售游戏前10名里，次时代主机游戏中仅《生化危机5》名列其中。笔者认为“《生化危机》系列”一直在进步，而《生化危机5》无疑将会成为系列的颠峰。不仅因为他诞生在机能强大的次时代主机时代，更因为它很可能把剧情推向高潮。下面我们就大胆的推测一下《生化危机5》里一些未交代的疑点与之重点的关键词。

Keyword 克莱尔、史蒂夫、爱情

在《生化危机 维罗尼卡》中，克莱尔和史蒂夫感情，相信不少玩家都期待着他们的重逢。可以预想他们的爱情结果将比艾达和里昂的感情要令人感动。毕竟史蒂夫被威斯克当作样本带走，处境十分危险。根据笔者推测，续作里若出现这对无缘鸳鸯，其结果必定悲壮且感人。《生化危机4》的艾达与里昂的相见让我们感动，相信克莱尔和史蒂夫也会在《生化危机5》里再次相见，至少也算给玩家一个交代吧。

Keyword 神秘组织HCF、神秘女孩雪莉、不为人知的秘密

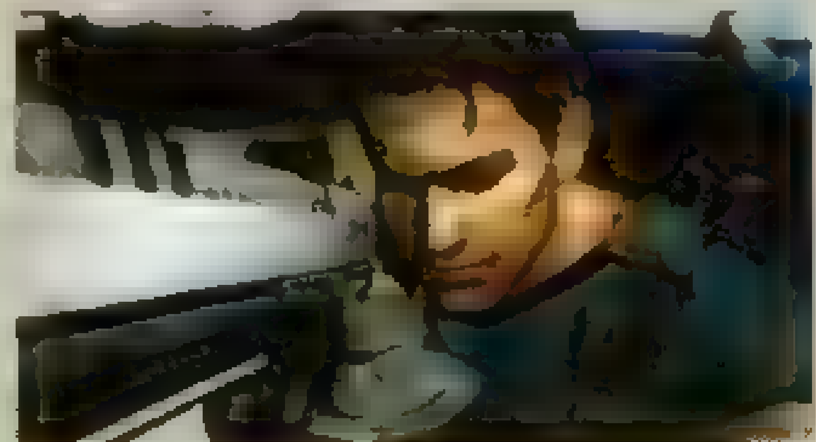
关于威斯克目前所属的神秘组织HCF在剧情里没有多少透露。但可以确定的是它绝对不次于过去Umberlla公司，且更有隐蔽性、组织性，同时这个公司还酝酿着一个更大的阴谋——很可能是研发出具有智能且战斗力强大的新型生化兵器。这从HCF让威斯克搜集各种样本的行为中可以看出。关于神秘女孩雪莉，因为她是研究出G病毒天才科学家威廉的女儿，威斯克怀疑她身上还存在着更大的秘密。相信在《生化危机5》里她也很可能有一定有戏份，而很可能正如威斯克所怀疑的，威廉在她的女儿身上藏着惊人秘密。

Keyword 新敌人、智能、强大、完善

从《生化危机4》中，玩家就已经可以感觉到“新生化”的变革——敌人的强大超出前作。而《生化危机5》的宣传片中，虽然没有关于敌人能力的正面描写，但从奔跑的速度来看，绝对比《生化危机4》的村民更强。在宣传片的细节中，我们还可以看到在一个转弯处成群的“敌人”迅速转弯，反应更加灵敏。我们可以大胆推测：《生化危机5》里的敌人绝对比《生化危机4》里的敌人更难应付。不仅智力和灵敏度增强，进攻的组织性相信也更加有纪律，而且攻击力增加，更容易被支配者所控制，也会有变异形态或暴走形态。即更加强化的生化病毒。

Keyword 克里斯、吉尔、克莱尔、里昂、艾达、主角

官方仅公布的《生化危机5》宣传影象中，男主角从外貌上看大概是30岁左右，很成熟。若仔细观察，大家可以看到《生化危机5》宣传影像里的成熟男子右肩上有一把刀，这的确很像克里斯的风格。他的妹妹克莱尔在《生化危机2》里也是肩上装备刀。而影像里的男人也有着克里斯的外貌特点——成熟。我们所见到克里斯的最后造型是NGC《生化危机》复刻版中的样子，对比一下确实有几分相似。但笔者个人认为，这只是《生化危机5》的初期宣传影象，也很可能这也只是一个“生化危机4.5”版。下面是我个人推测生化危机5的主角：



男主角人选可能性

克里斯>里昂>原创新主角

女主角人选可能性

克莱尔>艾达>吉尔>原创新主角

毕竟前几作的主角还有许多相关剧情还没有交代完全。所以《生化危机5》主角是旧角色的几率很大。

Keyword Umberlla、威斯克、阴谋

从系列的一些小的疑点中可以看出伞公司没有完全灭亡，我们可以推测出新的Umberlla还会出现。它很可能是威斯克主使的新Umberlla，这个新生的组织无疑更加强大。其实Umberlla的复活在《生化危机4》里已经有一些提示。比如PS2版的艾达新增加剧情中，克劳撒和里昂首次会面剧情中，克劳撒把里昂打倒后和里昂的对话里就可以看出：

克劳撒：一切都是为了Umberlla。

里昂：Umberlla?

克劳撒：差点说漏了。



从这里可以看出，克劳撒所作的事都是为了Umberlla，它表面上虽然灭亡了，实际上很可能威斯克让其重生。Umberlla的新生也可以在艾达的报告书中进一步得到体现——克劳撒是威斯克派来卧底、被威斯克所指使的。第5个报告书里指出“Umberlla”代表着权利，这也是威斯克想建立“新Umberlla”的原因。威斯克在Umberlla倒台后仍然与其在全世界的制药厂保持联系，从这点也可以看到，威斯克与组织HCF可能也是互相利用，但威斯克的野心更大。所以我们完全可以推测出，Umberlla将在威斯克进一步的计划中再次出现，而威斯克很可能是该公司的主使人，相信《生化危机5》中这个反角的剧情比重会更大。有个细节不知道大家注意没有，在艾达新剧情开始时，威斯克和艾达对话前的剧情里出现了卫星，虽然一闪而过，不过细看下就会发现卫星上写的单词Umberlla。对！就是伞。



阳光留言地

阳光育成计划成员 心情味道：第一次接触TV GAME应该算是从《FF Ⅲ》开始的吧；第一次和UCG的亲密接触是经过朋友的介绍，也就是这不经意间的邂逅，让我了解到了更多游戏背后的故事，结识了各位极富个人特色的小编；第一次写系统研究是在加入“阳光育成计划”后的第一次尝试，在整个过程中也深深体会到了各位小编的工作中的艰辛。重复着一些几乎接近于机械性的动作，只为了把游戏最完整的一面呈现给大家，最大限度解除大家的疑惑，没有足够的耐心和过人的毅力是很难做到的。

人生就是如此的神奇，存在着许多未知的第一次，每个“第一次”又都是一个机会，一个新的体验，只要把握好它，也许就会为你开启通往另一个世界的大门。最后和所有的“阳光育成计划”成员或者即将加入的朋友共勉之，勇敢朝着自己的目标走下去。虽然成功的路上会充满荆棘，但是当你迎接成功时，你就会发现那些所谓的荆棘，其实只是自己心中对于无法预测的未来所产生的一种恐惧，只有克服了它，做好自己应该做的事，成功就已经离你不远了！



纱迦评语 有钻研精神，研究细致入微，归纳总结能力很强。然而日语还须多加学习。

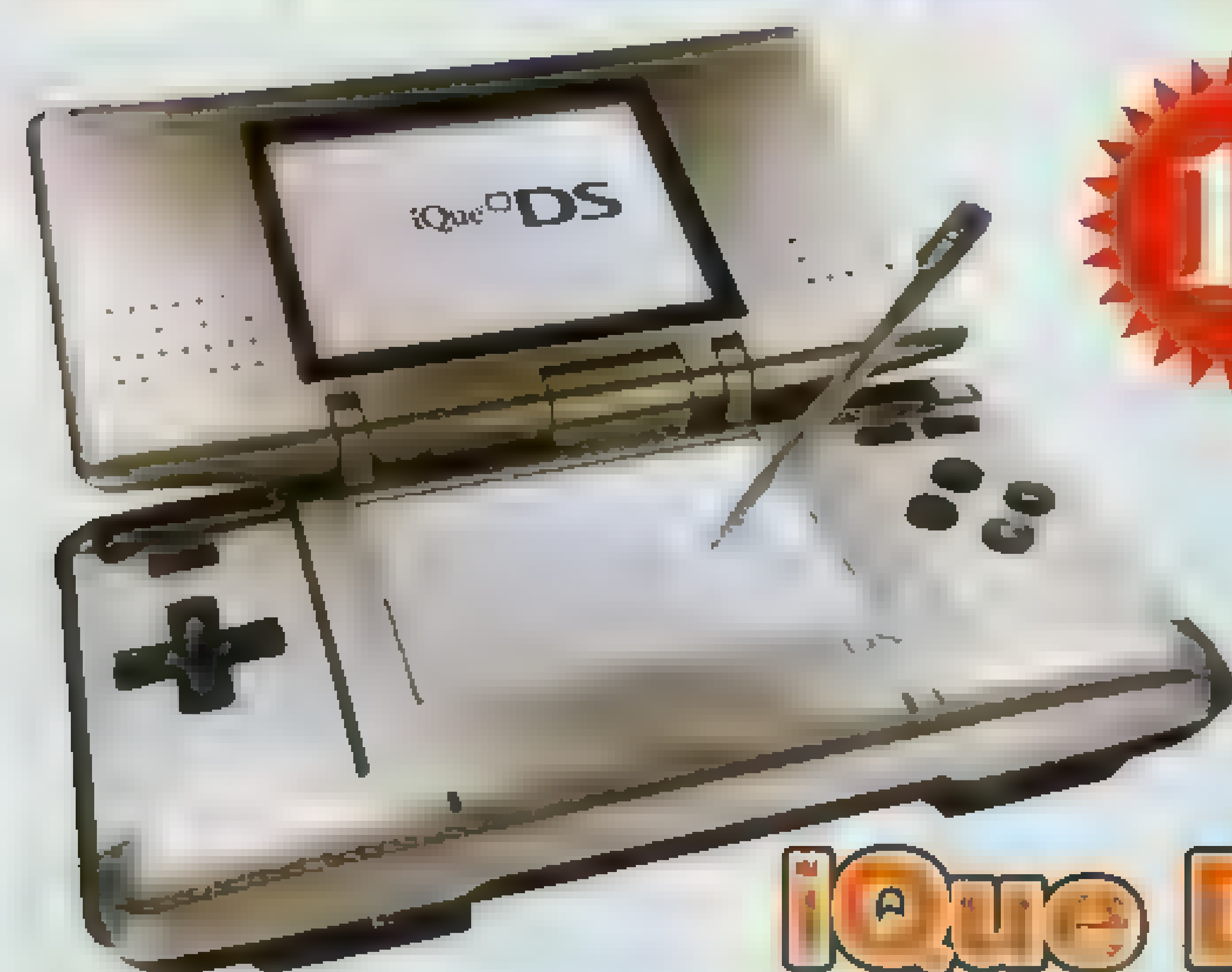
如果你喜欢UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌UCG，请在这里发泄你所有的不满！

互动渠道

1. 电子邮件：ucg@ucg.com.cn
2. 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱　游戏机实用技术杂志社　邮编：730000
3. 手机短信：移动手机发送DC+意见与建议到33557770　联通手机发送到93557770



本期为您准备的礼物



1名

iQue DS

——让您领略次世代掌机的迷人风采！

ACG精美周边

中奖者将随机获得下列奖品中的任一种

超大幅布制游戏海报
ACG主题纪念T恤
ACG主题精美明信片
时尚ACG运动护腕
FF金属封面笔记本
FF大幅亮丽水晶贴
尤娜挂饰精致手机链
Q版小编形象随意贴(随机5款/人)

本期特别放送 100名

向所有给我们发来意见和建议的读者致敬！

读者意见　《游戏机实用技术》不是综合游戏杂志吗，怎么掌机上的大作都不做攻略了？

解决方案　请大家放心，从本期的GBA版《最终幻想IV》攻略开始，掌机上所有的游戏大作我们一个也不会漏下，敬请期待！

读者们对2006年新改版的评价

包头 朱琪： 从看UCG到现在，我第一次不知道先看哪里——太多精彩的内容了。目录上又增加了收藏者和日期，以后可以方便地记下购买时间了。

广州 丁一凡： 刚买的时候一眼望上去跟平时没两样，可回到家细看才发现在许多小细节都做了变更。

武汉 倪昭： 关于改版啊……感觉不太强烈，似乎动漫、电影什么的有所增加，但个人实在不喜欢，不希望这类东西的增多占了游戏的份。

上海 郑晓莹： 本期的改版与以往相差不是很大，不过许多具有特色的新栏目十分吸引人，若在栏目顺序上能改进一下就更好了。

海宁 许宇聪： 改版后版面变得很清新，但内容多了就显得有点乱，期待以后能把内容理得整齐些。

138**9696：** 改版？没看出来。不知道改哪了。

编 从读者们的反馈看来，大家对改版主要是从内容及版式两方面来进行评述的。对于新增加的栏目，《模型地带》与《映画馆》较受大家欢迎，而《幻之炼金坊》的反响则相对要差一些。另一方面，在对于新版式的评价上，大家的回应比较冷淡，这说明我们的改版工作力度还是不够，应当继续加强。

1A封面反响如何？

重庆 张理力： 第一眼给人的感觉是：又是《DOA》？又有霞？但当仔细看时，会发现这种粉色调的封面很讨人喜欢，有点复古，仿佛又回到了以前的某一期UCG，有种似曾相识的感觉，让人怀念。

上海 王辰卯： 本期封面激萌，感觉很年轻，很有活力。虽然光有霞看上去有些单调，不过粉红色用得真的很好，将单调的画面衬托了出来。

武汉 倪昭： 太没感觉了！倒不是对《DOA》或霞有偏见，而是觉得封面不该用这样"大众脸"的画啊，没有新鲜感！

levelup.cn 一半一半： 封面从前几期的阴沉、黑暗转变为明亮、有活力。在看到封面的同时就感觉心情很愉快。字体色调很好，看上去很醒目。

编 本期封面反响很不错，较为圆满地完成了2006年第一期的光荣使命。综合目前收集的情报看来，粉红色的色调与大众偶像霞的组合是吸引许多男性玩家眼球的主要原因。(笑)此外，X360业已上市，本期封面又恰好应了其主打游戏《DOA4》这个主题，使得与杂志内文的互动性发挥得恰到好处。不过，也有部分读者反映封面的选材有些流于俗套了。

关于X360特企的读后感

武汉 倪昭： 很满意，从美国发回的报导让人有身临现场的感觉，而第一人称的报道让人很能体会购买X360的辛酸苦辣，同时让大陆的玩家们好心寒——我们何时能等到排队购买首发主机的那一天啊……

广州 吴昊： 引用了两位玩家的亲身体验，这点很有新意，希望以后对Xbox LIVE等后续报道不要放松！

南京 方亮： 奇怪，为什么要用《迎娶360》这个标题呢？从文章的内容上来看，顶多也只能算上是个喜宴，真正的"洞房花烛"估计还要等到下期杂志才能看到呢。

levelup.cn 一半一半： 关于X360的介绍内容中规中矩，倒是最后那篇给X360唱反调的文章不错，比较理性。

编 作为本期最为读者们所关注的内容，特别企划"迎娶X360"得到了大家众口一词的好评，这篇特企对于X360主机的功能、特性及软件阵容概括得非常全面细致，可说是满足了读者们各方面口味的需求。只不过依然有部分人认为特企尚有待进一步挖掘深度，其"评测感"略显薄弱。这点其实是碍于截稿时间所迫，而且多边形亦在1B杂志中就相关内容进行了补完，还请各位多关注哦。

1A攻略获得何种评价？

汕头 张素霞： 《口袋妖怪 不可思议的迷宫》攻略不错，令没玩过前几作的我也能迅速上手。

天津 孙小辰： 《恶魔城 暗黑的诅咒》小说不错，终于可以在一期里看完整篇小说了！

山东 徐超： 《口袋妖怪》的流程攻略部分应当增加一些小标题，其他内容都非常不错。而《刺猬阴影》虽然攻略尚可，但游戏素质实在令人失望……

重庆 彭佩曦： 《刺猬阴影》的攻略标上了路线图，可以方便玩家选择分支。以后有多分支路线的游戏时，希望也能标上路线图。

Email 胡梦辰： 攻略内容倒是很翔实，但是希望每篇攻略下面都有小编的一句话，那样会给人很亲切的感觉。

编 本期的两大攻略《口袋妖怪》和《刺猬阴影》反映均很不错，尤以《口袋妖怪》人气为高，但攻略方面的细节略有欠缺；而《刺猬阴影》虽然游戏素质差强人意，但猫太的攻略还是可圈可点的——除了版面色调上有些过暗。总之，从这两篇攻略的总评看来，予以表扬的读者还是占了多数。此外，当期完结的《恶魔城 暗黑的诅咒》剧情小说也是获得好多好评的佳作。

1A光盘的调查报告

上海 吴靓： 刚开始的两段X360的广告太有创意了！特别是第一段，强得没话说，希望以后能多放一些此类型的广告。顺便问一下，那个演示X360主机的MM是谁啊？莫非就是雨滴姐姐吗？

重庆 彭佩曦： 最优秀的当然归"X360初体验"，理由很简单：次世代主机需要理由吗？最差的是"电影前线"，理由也很简单：不喜欢。书上已经有一栏《映画馆》了，还不如把这点时间留给X360。

昆山 胡春荣： 最优秀的内容是"《最终幻想XII》体验版详细解析"，的确很详细！最差的是"ENDING SONG"，一点都不好听啊！

海宁 许宇聪： 本期Gamehalo居然有三首歌曲，而最后两首居然连在一起，我听着差点睡着了！

135**4273：** 这次Gamehalo里X360的广告太有创意了！希望以后再有好的广告时小编们都要拿出来给我们分享一下！

编 读者们围绕本期光盘广泛讨论的焦点话题有三：一、《最终幻想XII》体验版；二、X360；三、测试X360的MM……"《最终幻想XII》体验版详细解析"这段独家制作的上手影像在读者中反响非常好，不过人气度上照比X360显然还是差了那么一截。对于这款次世代主机，玩家们纷纷表示出了超乎寻常的热情。不过，至于那位神龙见尾不见首地演示主机的MM嘛……佛曰，不可说。

本期问题

1. 您觉得本期封面如何？
2. 请评价一下本期的特别企划吧。
3. 请指摘出本期攻略与研究里的错误。
4. Gamehalo看后感觉怎样？
5. 请您对近期"编辑部的故事"作一个总评。
6. 对于新栏目"流行玩艺"，您还希望在其中看到什么题材的内容？

1A——互动信箱送礼名单

获得iDS的读者 ▶ 134****5747

上海	鲍能彬	天津	胡皓	太原	刘[illegible]	台州	王诗怀	上海	俞丽娟
[illegible]	鲍洪材	海宁	胡佳斌	温州	吕杰	天津	王耀康	厦门	曾峻海
泸州	陈冉	武汉	黄聪	兴城	吕政泽	昆明	王清	哈尔滨	张国良
双城	陈李宇	上海	江圣国	上海	毛宏刚	北京	王彦勃	济南	张恒
合肥	从天福	上海	[illegible]	新疆	孟楠	蚌埠	卫坤	重庆	张理力
怀仁	邓磊	上海	康亚珉	武汉	倪昭	广州	吴昊	汕头	张素霞
天津	丁弘	普宁	孔鹏程	衡水	潘钦	广州	吴昊	芜湖	张伟
广州	丁凡	武安	李世[illegible]	重庆	彭佩曦	上海	吴靓	昆明	张晓寅
[illegible]	[illegible]杰	[illegible]	李炜[illegible]	[illegible]京	[illegible]	[illegible]	徐[illegible]	上海	赵[illegible]
柳州	[illegible]	保定	李[illegible]	[illegible]宁	苏[illegible]	[illegible]	[illegible]	莱芜	赵军
宿州	谷[illegible]	[illegible]州	梁[illegible]	天津	孙小辰	[illegible]	[illegible]	[illegible]	郑[illegible]
[illegible]	郭[illegible]	广[illegible]	梁伟雄	舟山	孙一[illegible]	[illegible]	[illegible]	上海	郑晓莹
[illegible]	何飞	[illegible]	梁[illegible]	上海	[illegible]	[illegible]	殷[illegible]	自贡	钟[illegible]
[illegible]	何毓凤	江门	林国成	乐山	王[illegible]	长春	于海涛	郑州	周帆
桂林	何雨[illegible]	天津	刘[illegible]	北京	王汉杰	南京	余复兴	无锡	周耘程
昆山	胡春荣	成都	刘涛	南通	王克凡	恩施	余兆麒	天津	朱超

134****4473
134****8453
135****8031
135****7929
135****4273
135****5209
136****0101
137****1322
137****1066
137****9603
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
138****5477
[illegible]
138****8613
139****3245

★我们每一期都会从回答本期调查提问、来信提出意见和建议以及投稿的读者中挑选[illegible]
★请一定要注明自己的真实姓名和准确的通信地址、邮政编码，最好能留下电话号码，以方便我们发放礼品。

流行玩艺



身为玩家，游戏已经溶入了我们的生命，然而，我们的生活并不仅仅只有游戏。

新栏目"流行玩艺"从本期开始与大家见面。这是一个新锐的地带，它将始终关注我们生活中的各个方面，并尽可能为大家拓展眼界，介绍新鲜的潮流时尚。这里，"POP"才是唯一的关键词，"new"、"cool"、"in"是这个领域的三大主事。

现在，首期栏目的处女航正式开始。主持人D·S，请多指教。

栏目主持：D·S

解读流行.TXT

《一座城池》

作者：韩寒
定价：19.9元

《就这么漂来漂去》刚刚漂过一个月，韩寒的又一新作《一座城池》已于近日携50万册首印之势登陆全国。据韩寒表示，这本以几个青年人为主角的小说其写作手法与个人之前的作品风格迥异，而在内容方面却"自己也说不清楚，很难用一种主题去概括它"——这也的确是韩寒的风格。

《无极》

作者：郭敬明
定价：24元



这部小说的世界观建立在电影《无极》之上，并于电影同时上市。全书共7章，约12万字。相对于《幻城》而言，这篇小说的想象力更加天马行空。郭敬明在尊重原剧本的基础上，加入了自己的许多支线设定，可说是"郭氏"无极。他在小说中营造了三个势力强大的阵营，彼此敌对。小说主要人物无欢、光明、倾城、昆仑的身分与结局同电影中也有很大出入。

聆听流行.MP3



尽管已发售一月有余，但古巨基的这张专辑的确应当是近期大家的首选。虽然里面的歌曲均由粤语版翻唱而来，不过唱国语的古仔也别有一番风味。何况，听着这首CD里的曲目名称，您应该或多或少地觉得有些耳熟吧：《三国无双》、《最终幻想》、《任天堂流泪》……

品味流行.MPG

大概是《无极》与《情癫大圣》这两部片子其精彩程度远不如预期，而打偶像牌的《如果·爱》及走武斗戏的《杀破狼》又略显发力不足的缘故，近两周的影视走势比较疲软，与前些日子《哈里·波特与火焰杯》的热映场面相比不可同日而语。不过，张艺谋老爷子的《千里走单骑》则以凝重的真实感及感人肺腑的剧情在影视界好评如潮，编辑部内也是同样如此，由于受到了Gouki、多边形及泰坦等人的一致强力推荐，此片荣登本次榜首。（不过我说各位老大，你们一群大男人团体购票去电影院看文艺片，被人家知道会骂我们变态啊……）



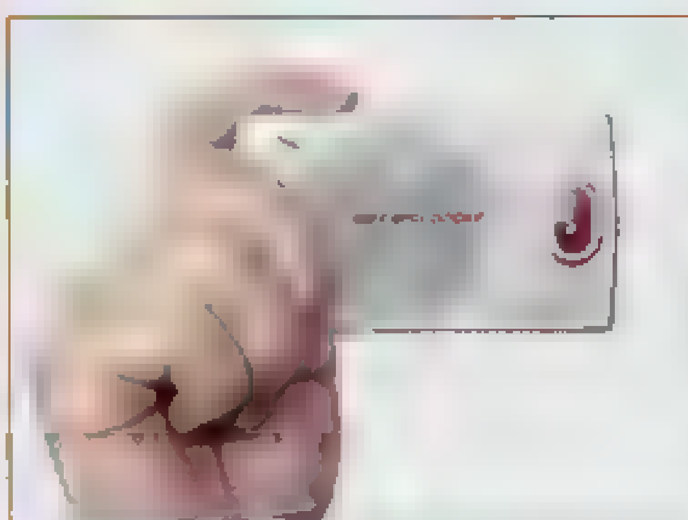
No1.《千里走单骑》



No2.《无极》 No3.《情癫大圣》 No4.《如果·爱》 No5.《杀破狼》

数码流行.PDF

一切只为享乐——来自法国的掌上数码玩物爱可视Gmini 402 CC



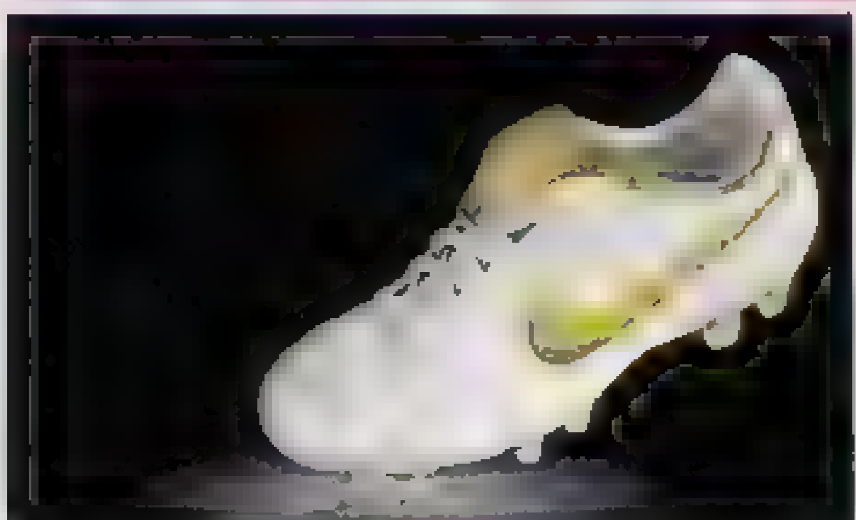
卡地亚、香奈儿、路易·威登和无数街头咖啡馆们已经把法国塑造成全世界最懂得生活艺术的国家。而科技则为"享乐派"们带来了更多的掌上数码玩物——正如这款来自法国爱可视的全新摄像MP4掌上影院Gmini402CC，它经典时尚的银白色外形充满着曲线之美，处处透着法国的浪漫风情。其超薄轻巧的机身（10.6×6.03×1.74cm）仅重180克，内置20GB硬盘、26万色彩屏和120万像素的摄像头，可以存储长达80小时的视频文件、200000张数码相片、10000首歌曲或录制长达50小时的视频录像。

小巧的Gmini 402 CC不仅将"享乐派"们所希望的所有多媒体功能融于一体随身携带，也是他们标榜时尚的掌上玩物。正如"享乐派"所言，法国味道就是这样一种东西——即使你从没到过法国，它也会让你无论在哪里，无论看待什么东西，都会看到它的精致美丽和与众不同。



狙击流行.COM

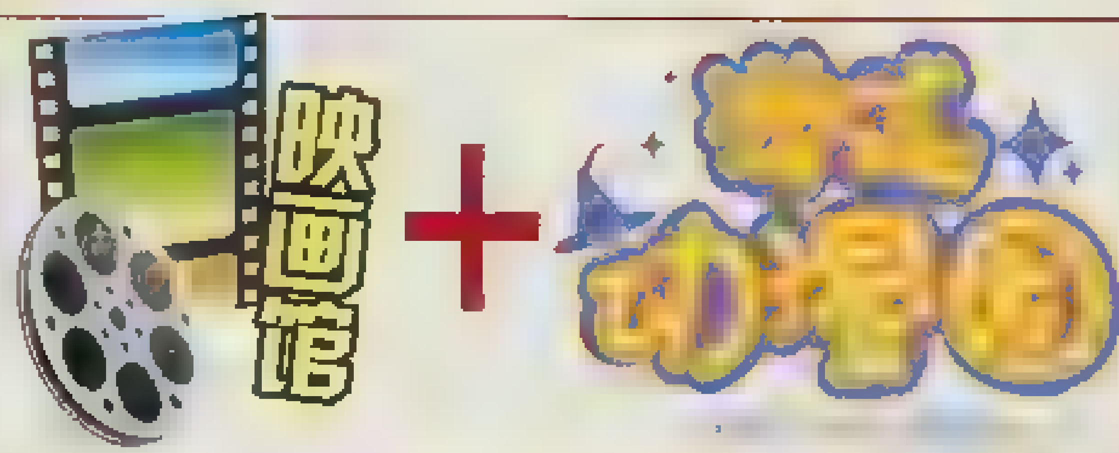
"传奇"再临——罗纳尔迪尼奥与他的"传奇"战靴



刚刚蝉联世界足球先生的巴西球星罗纳尔迪尼奥最近无疑是全世界球迷关注的焦点，然而，NIKE公司新近为他量身打造的球鞋"传奇（RONALDINHO TIEMPO LEGEND）"更是一时风头无两。虽然表面上看起来这只不过是一双再普通不过的白色球鞋，不过它的与众不同之处就在于鞋跟、鞋舌和侧面这几处NIKE标志的设计和用料——这些材料并不是普通的皮制品，而是用24K的纯金打造！而其余部位的皮革则是用袋鼠皮制作。为了体现小罗的特色，赞助商特地在战靴上绣上了字母"R"以及"10"（小罗在巴塞罗那队及巴西国家队的球衣号码）。此外，每款"传奇"的跟部还绣有五颗金星，代表小罗所效力的巴西国家队曾经五度夺得世界杯。

球迷朋友们很快也将会在市场上看到这款"传奇"。不过大家并不用担心自己的钱包，因为NIKE公司在将球鞋投放市场前对球鞋的设计进行了一些"细微的"改动，那就是把原本用24K黄金制作的NIKE标志换成了普通的金黄色皮革……



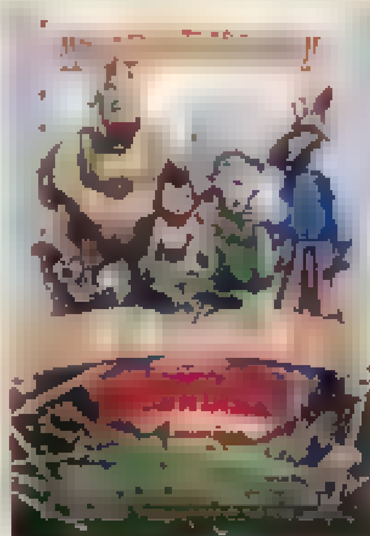


为游戏玩家推荐电影佳作

奥斯卡入围动画

栏目主持 胜负师 E-mail game3@ucg.com.cn

本次的映画馆会与游戏动漫园联手，为大家推介今年奥斯卡入围的动画长片。只是在十部入围影片中，胜负师没有观看过《小人国历险记》，也无法找到其详细资料，所以只能介绍其余9部，还请各位玩家见谅。能入围奥斯卡，这些动画自然是各有各的精彩，有机会的话一定要找来看看哦！

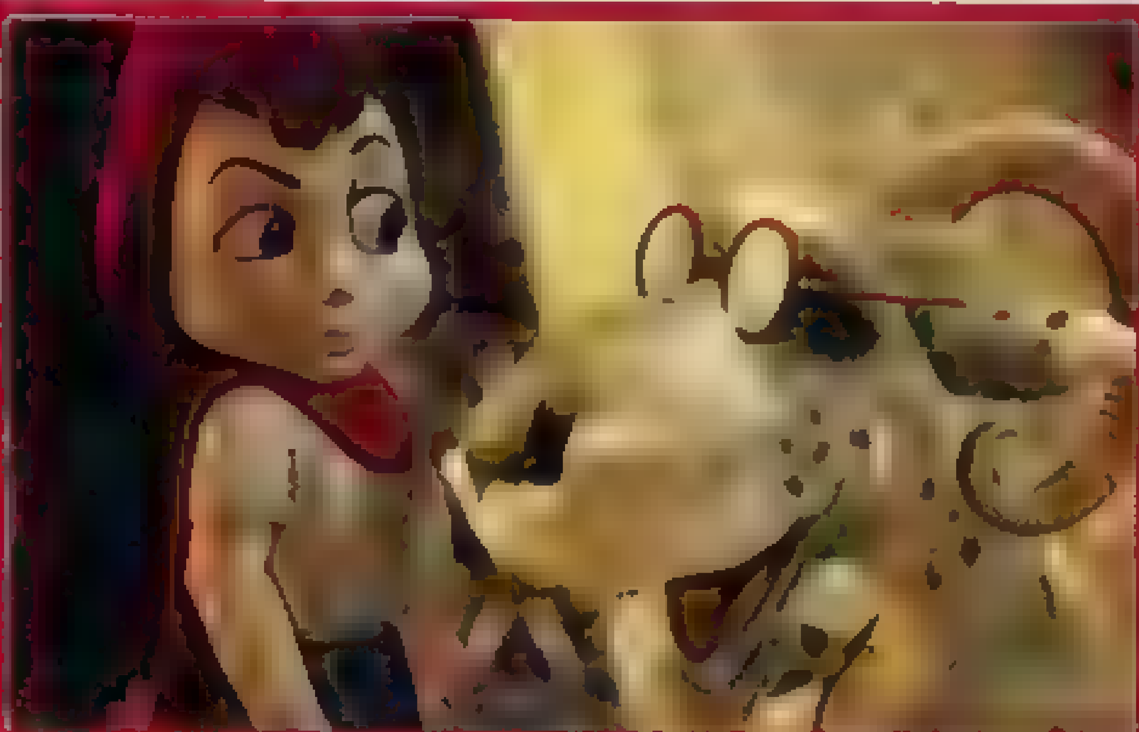


[欺骗！小红帽的真实故事]

英文名：Hoodwinked
导演：柯瑞・爱德华兹、托德・爱德华兹
配音：安妮・海瑞威、詹姆斯・布鲁斯
出品：温斯坦
片长：80分钟

2005年动画的另类休止符

在很久很久以前，（以下省去500字大家听得耳朵生茧的小红帽的故事大纲）当可爱的小红帽终于战胜了童话故事里永远的坏蛋大灰狼之后，并没有迎来“永远过着幸福的生活”的GOOD ENDING，因为平静的童话世界里出了点乱子。灰熊警长和鹅探员比尔奉命调查发生在小红帽祖母小屋附近发生混乱事件，有多人被警方指控有犯罪行为。涉案人员包括开着俏皮的电单车穿梭于树林中的小红帽，她的职业是一个糖果送货员，但却被怀疑是那个神秘的到处偷盗糖果配方的“糖果大盗”；呆头呆脑的樵林猎人，他的职业竟然是演员和歌手，不过他因为无执照非法挥舞斧子而被指控；喜欢冷嘲热讽的大灰狼，他是一个记者，被指控意图非法偷吃；还有大灰狼的助手，一只会摄影的松鼠，他的罪名是奔跑超速和说话过快……然而，这些奇奇怪怪的犯罪嫌疑人都有各自的故事要讲，而他们的故事拼凑在一起便能让人了解事件的真相。



因为“《史瑞克》系列”的成功，使更多的动画从业者和投资商认识到了恶搞型动画的票房潜力，而去年《超人总动员》大刷票房又勇夺奥斯卡，再次将恶搞风推向高潮。如今，恶搞动画的“魔爪”终于伸向了家喻户晓、妇孺皆知的格林童话《小红帽》，这部2005年最后上映的动画长片不知会将一代经典糟蹋到何种程度，不过这可能也是观众们所期待的吧。

我们先来了解一下，在这部另类作品中，长相与阿童木有些相似的小红帽是一位空手道高手；祖母是一位喜欢极限运动的面包师；而大灰狼则失去了反派应有的气概，被三只小猪收拾得服服帖帖……听到如此匪夷所思的情节会不会让您浮想联翩呢？

本片除了搭上恶搞的顺风车外，基础工作也做得比较到位，无论是人物造型、皮肤与毛发的质感、光源细节处理，都自成一派。由于本片为独立制作，并由在动画领域的生面孔温斯坦公司发行，相对的小成本制作在宣传上自然不能与迪士尼、梦工厂的动画大片相提并论。不过本片瞄准的是圣诞期间的黄金档，对票房与小金人可谓野心勃勃。而这部新锐作品的表现也的确值得动画迷期待。

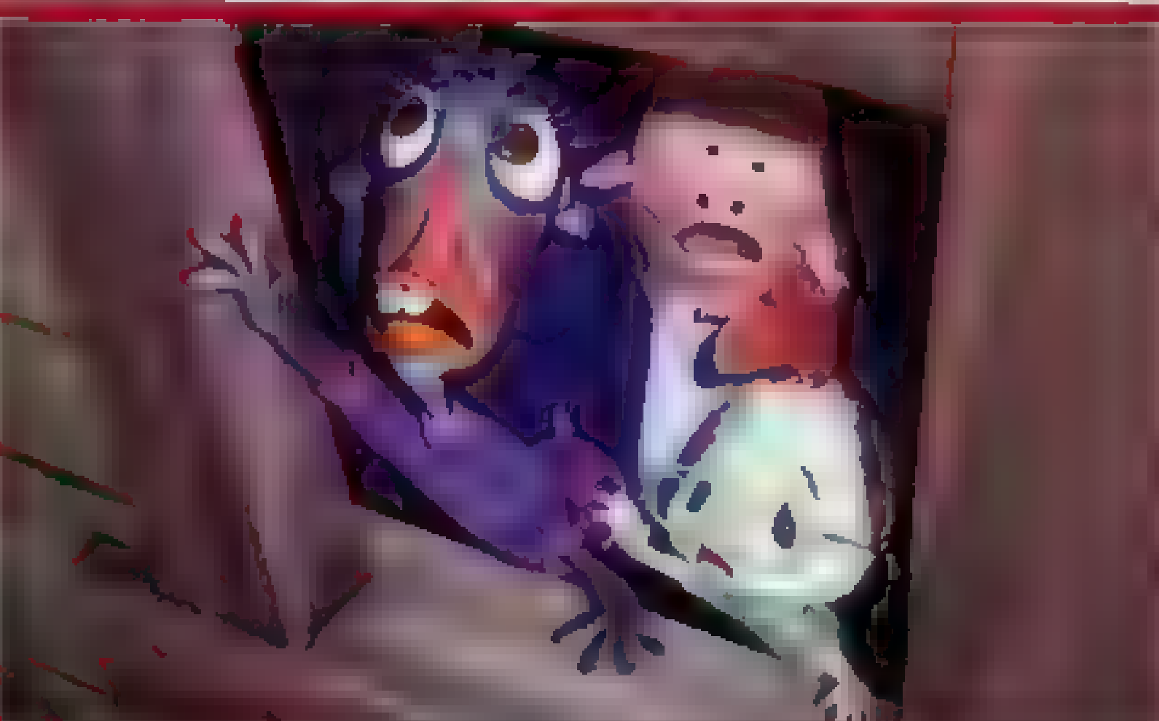


[四眼天鸡]

英文名：Chicken Little
导演：马克・汀达尔
配音：琼・丘萨克、唐・诺茨、加里・马歇尔
出品：迪士尼/博伟
片长：77分钟

鸡鸭鱼肉大战外星人

影片的主角是一只戴着眼镜、身材矮小但富于幻想和冒险精神的小鸡，因为他的想象力过于丰富，对周围一切风吹草动都有些过激的反应。比如有一次他被一颗橡果意外砸中，由此推断出天会塌下来，便敲响了警报钟，此举引起了家乡小镇的一场大骚乱。遗憾的是灾难并没有来临，小镇居民依然过着安静平和的日子。而“小鸡忧天”的事则被人



们当做了茶余饭后的笑话，这使小鸡的父亲颜面尽失。为了挽回自己的名誉，小鸡参加了棒球队，幸运的小鸡在比赛中乘乱取胜，赢得了逐渐疏远他的父亲的认同。只是夺冠后不久，小鸡再次察觉天空的异样，而这次天似乎真的要塌下来了。为了挽救小镇，小鸡联合自己的好朋友一只长着一对大龅牙的丑小鸭、一条带着水帽能在陆地上行走的鱼和一只有些懦弱的小猪，开始了拯救世界大行动，而他们的对手却是科技远远领先的外星人……

因为有个神形兼备的有趣译名，对《四眼天鸡》感兴趣的观众一定不少。该片是迪士尼在与皮克斯分道扬镳后制作的首部3D动画长片，无论是动画迷还是迪士尼本身，都对本片寄予厚望。影片延袭了好莱坞动画的基础风格，在细节处理上精雕细琢，大力挖掘趣味性和表现力。角色塑造得个性鲜明、形态活泼，台词幽默，动作搞笑，也有像天空裂开这样视觉效果十分突出的大场面，迪士尼在动画领域的技术实力使本片具备一定的可看性。《四眼天鸡》的前半段是家庭喜剧，后半段突然转变为对抗外星人了，而且也加入了恶搞经典的流行元素，把《世界之战》、《独立日》、《天兆》等科幻经典都“戏弄”了一番。不过也正是如此，电影前后两截的风格转变太过突兀成为评论界批评的焦点，其主题与思想性似乎也被拦腰截断。

从一般理解来看，影片想要表达的是家人或朋友之间的理解、沟通、信任之类的主题，只是在情节发展了四分之一以后，主题就开始被单纯的肥皂剧式的搞笑所淡化，小鸡与父亲之间的矛盾冲突与思想转变也在外星人出现之后基本被搁置在了一边，直至影片结束也只能看作是一场闹剧的收场。这种低龄倾向的动画离奥斯卡可能还是远了一些。



[马达加斯加]

英文名：Madagascar
导演：埃里克・达内尔
配音：本・斯蒂勒、克里斯・罗克
出品：梦工厂
片长：80分钟

温顺动物的狂野大冒险

狮子亚力克斯、斑马玛蒂、长颈鹿梅尔曼、河马格洛莉娅是四个好伙伴，他们从小在纽约中央动物园长大，过着安逸却又十分枯燥的圈养生活。不过和其他动物一样，他们似乎早已习惯了这种生活方式，只有不甘寂寞的玛蒂总是憧憬着自由自在的大自然。在一群好事的企鹅的帮助下，玛蒂逃出了动物园，随后亚力克斯、梅尔曼、格洛莉娅也逃出动物园寻找玛蒂。他们在熙熙攘攘的纽约街头引起了一些小骚乱后，就被动物园的工作人员逮了个正着，并决定将这四只动物装进箱子，运往非洲。不过在运送途中，多事的企鹅把箱子搞到了海里，四个伙伴因此漂流到了马达加斯加岛上，开始了自由自在的野外生活。在新鲜感与好奇心散去之后，饭来张口的动物园生活让第一次踏入原始森林的他们忍受着饥饿与无处安身的煎熬，而亚力克斯的野性也因饥饿而逐渐苏醒，朋友们也开始意识到狮子利爪的威胁……

因为国内对《马达加斯加》的引进，以及有同名游



戏的推出，所以大家应该对充满着海滩风情的《马达加斯加》有所了解。本片之所以有不俗的票房成绩，无疑是依靠其亮出的两块金字招牌——梦工场与PDI工作室。就技术而言，PDI是为数不多的能与皮克斯相抗衡的动画制作团队，其制作水准得到了业界与观众的广泛认同，特别是在PDI制作的《怪物史瑞克》横扫票房又拿下第一座动画长片的小金人后，更是形成了3D动画市场迪士尼与梦工场分庭抗礼的局面，本片在品质上还是大有保证的。

由于导演埃里克・达内尔非常欣赏上世纪30年代的传统动画风格，虽然本片运用的是与时俱进的3D动画技术，但在故事、画面、角色效果上依然融合了老式二维动画的特色，比如夸张的表情、拉长变形或旋转的身体、幅度超大的动作等，都极大地增加了影片的喜剧效果。只是在情节推进、主题把握上还是有些缺陷，只能算是和《鲨鱼黑帮》同等级别的作品。

虽然《马达加斯加》是梦工场暑期档的重磅作品，本片也是投入240名制作人员耗时4年完成的精工之作，但就其表现来看，还无法成为《史瑞克》那样的行业标杆，提名前景尚不明朗。

关于今年入围奥斯卡奖的动画长片

美国电影艺术与科学学院于11月17日宣布了角逐第78届奥斯卡最佳动画长片奖的初选名单，共有十部动画片入围。它们分别是《哈尔的移动城》、《蒸汽男孩》、《四眼天鸡》、《僵尸新娘》、《马达加斯加》、《小人国历险记》、《欺骗！小红帽的真实故事》、《机器人历险记》、《酷狗宝贝：人兔的诅咒》和《战鸽快飞》。以上10部动画片在经过奥斯卡动画片评审委员会的观摩和投票后，只会产生3个最佳动画长片奖项的提名席位，最终提名名单将于太平洋时间2006年1月31日早上5：30公布，而第78届奥斯卡颁奖典礼将于2006年3月5日在好莱坞高地的柯达剧院举行。



[战鸽快飞]

英文名：Valiant
导演：加里·查普曼
配音：伊万·麦克格雷戈、里奇·格威斯
出品：博伟影业
片长：109分钟

英国3D动画的首次起飞

二战时期，德国纳粹的铁蹄一步步逼近了大不列颠群岛。在英国军民英勇战斗的同时，就连英国的一群鸽子也加入了这场伟大的反法西斯战争之中。战鸽担当的是传递军情的危险工作，然而，狡猾的德军在发现了盟军战鸽的行动后，迅速派出了一支凶狠的老鹰部队以消灭这些英勇的鸽子。为此，战鸽部队损失了不少精英，正在不断招募新丁。我们的主人公名叫"勇士"，是一只生活在乡间的普通鸽子。由于它体型异常瘦小，经常遭人讥笑。但坚强的"勇士"并没有被现实打倒，他决心为国效力，毅然加入了战鸽部队的

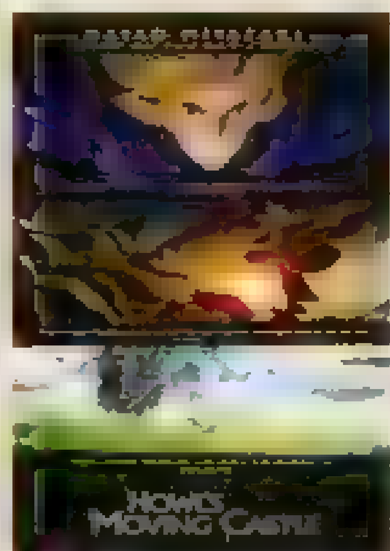


新兵训练营，要以实际行动证明自己无愧于自己的名字。训练极为艰苦，但也充满了乐趣，"勇士"在部队中也结识了不少志同道合的好朋友。不久后，"勇士"与队友们迎来他们的第一个任务——要冲越德军火线和老鹰部队的围追堵截，把诺曼底登陆的行动计划交给法国的抵抗组织。这可以说是新兵战鸽们人生中最大的挑战，初出茅庐的他们该如何完成这个九死一生的任务呢？

这部作品由历史上的真实事件改编而成，也是英国首部3D动画长片，影片本身有着与"勇士"相同的特质——弱小、被嘲笑却坚韧不拔。首先，影片的制作基本上都在伦敦进行，而当地的电脑动画产业无论是规模还是质量都比美国落后了10年以上，有优秀的人才，但却没有良好的基础设施。接下来的麻烦是没有足够的资金，因为以《战鸽快飞》这样长度的3D动画来说，一般需要7000万美元的成本。可事实上，制作方Glassworks公司只有4000万美元的预算。而且人力资源也很紧张，因为影片为纪念反法西斯战争的胜利，在英国要赶在2005年3月上映，时间非常紧迫。好莱坞同行也因此对该片的制作团队冷嘲热讽，认为以这么点预算在这么短的时间内完成影片根本不可能。

最后，制作方通过税收优惠、融资、预先卖出了海外放映权等方式进一步节约成本，结果只花了3000多万美元，而极富敬业精神的制作团队也按时完成了影片，完成了像"勇士"那样的"不可能的任务"。

当然，省钱加赶工多多少少影响了影片的品质，人物动作与场景的细致程度打了不少的折扣，剧本也只能算中规中矩，没有特别出彩之处。不过英式学院派动画风格与好莱坞动画有一定区别，再加上应景励志的主题，不排除其以"黑鸽"姿态杀入提名席。



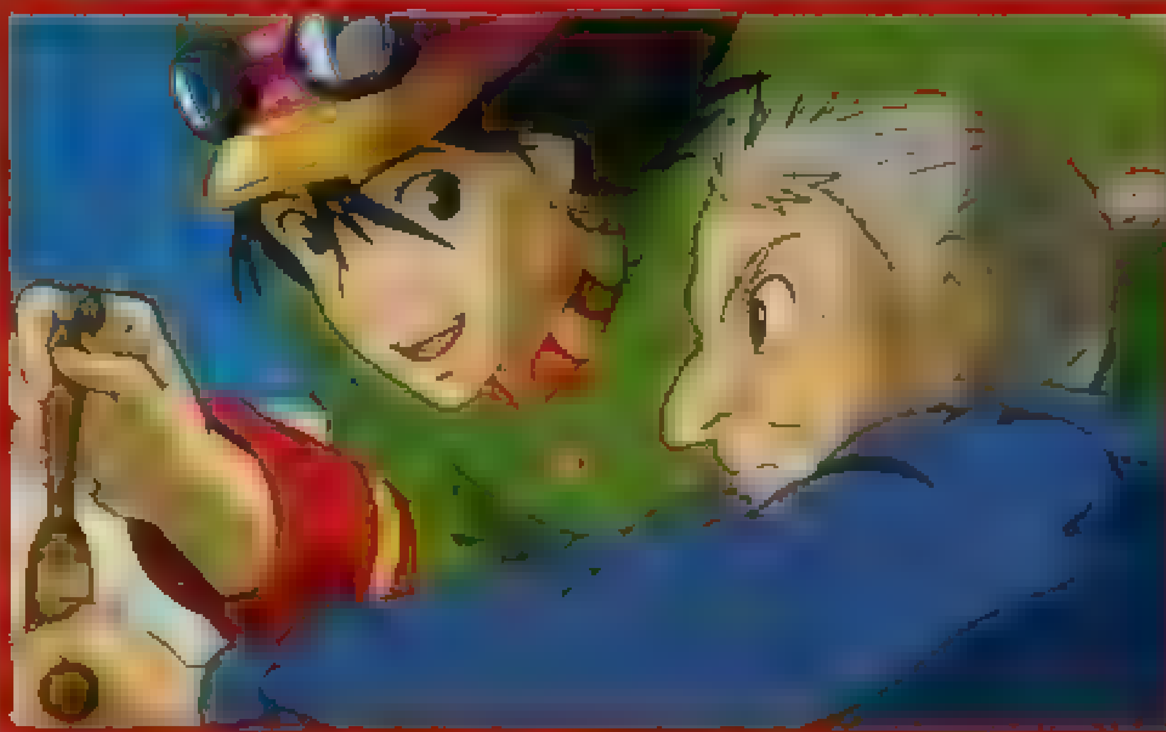
[哈尔的移动城]

英文名：Howl's Moving Castle
导演：宫崎骏
配音：倍赏千惠子、木村拓哉
出品：迪士尼
片长：119分钟

大师作品元素的集结

18岁的少女苏菲在一家制帽店工作，生活单调而清苦。而她所在的小镇附近经常会出现一座奇怪的移动城堡，人们传说里面住着一个名叫哈尔的邪恶巫师，说他会掳走年青姑娘。一天，苏菲在路上被几个士兵骚扰，却意外地被英俊的哈尔所救，两人在空中漫步让苏菲又惊又喜。不幸的是，苏菲中了荒地女巫的咒语，变成了90岁的老太婆，而且苏菲不能向任何人透露自己所受的咒语。苍老虚弱的苏菲离开了小镇，希望找到破除咒语的方法。她进入了哈尔的移动城堡，与为城堡提供动力但也中了咒语的火焰魔达成了协议，移动城成了她的安身之所，苏菲也开始为不知其身分的哈尔打扫房间。不过哈尔也有自己的麻烦，国家之间的战争需要巫师的强大力量，而哈尔经常化身为黑鸟飞行于硝烟弥漫的天空……由于哈尔使用巫术过多，其内心的邪恶面慢慢占了上风，有变成恶魔的可能。不过在苏菲的关爱与抚慰下，哈尔的性情一步步地发生变化，爱情也在两人心中慢慢滋生……

于2004年11月20日开始上映的《哈尔的移动城》想必动画迷们不会陌生，本片改编自英国同名儿童



小说，由动画大师宫崎骏执导，有着绝对的品质保证。影片充斥着几乎所有的宫崎骏动画的基本元素，从简单的视觉符号到故事的线索套路，以及某些引喻与暗示，都是正统的宫式风格，连主角都是宫崎动画标志型的小女孩。对于宫崎大师的影迷来说这样的作品绝对不容错过。观看过本片的观众全球超过2000万，日本本土为1400多万人次，是日本电影史上观众人数排名第二的影片。而第一位是同样贴有宫崎大师标签的《千与千寻》，由迪士尼发行的该片还获得了2002年的奥斯卡动画长片奖项。因此很多宫崎FANS对于《哈尔的移动城》获得本届奥斯卡提名甚至拿下大奖充满信心。

不过这也不是铁定的事儿，因为评论界对《哈尔的移动城》的评价与《千与千寻》、《幽灵公主》等作品相比还有一定距离，并提出了主题缺乏核心，人物塑造不够丰富坚实，且性格转变突兀，叙事与情节有模糊与不合逻辑的地方等缺陷。当然，这也可能是不少人对宫老作品"高标准，严要求"所致，以影片的影响力和艺术性，占据一个提名席位也不会让人觉得意外。

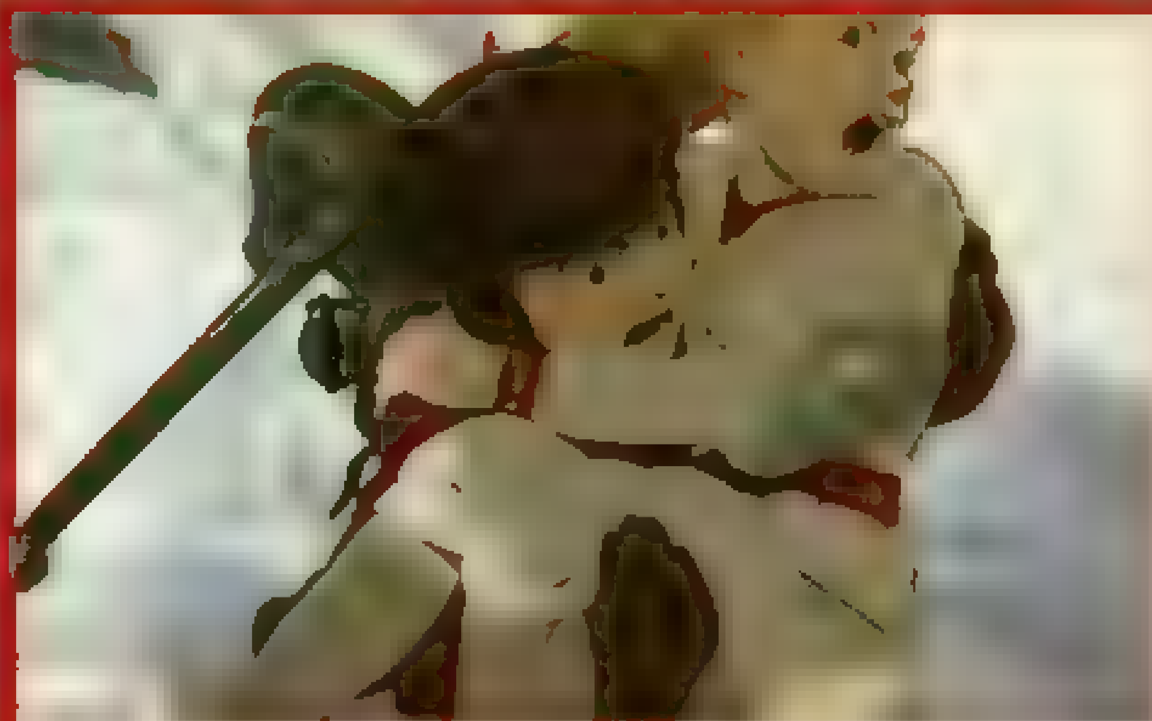


[蒸汽男孩]

英文名：Steamboy
导演：大友克洋
配音：铃木杏、小西真奈美、寺岛进
出品：索尼娱乐
片长：126分钟

大友克洋的移动城堡

在19世纪中叶的英国，蒸汽动力的运用带来了工业的革命。出生于发明世家的雷，是一名喜欢摆弄蒸汽装置的天才少年，他在曼彻斯特与母亲住在一起。而雷的祖父罗伊德和父亲艾迪都是热衷于科学研究的发明家，在得不到本国科学界认同的情况下，两人前往美国。在美国奥哈拉财团的财力支持下进行动力研究。正当在伦敦举行的首届万国博览会即将召开的时候，雷的祖父寄给雷一颗神秘的金属球，并要求雷保护好这个球。此时美国财团派人前来抢夺金属球，经过一番波折，雷和球都被抓到



了伦敦万国博览会会场附近的由财团建造的蒸汽城中。在城中，雷见到了因事故而面目全非的如同科学怪人的父亲，并了解到金属球是一种蕴藏着巨大能量的超高压蒸汽装置。这项伟大的发明既能带动人类文明的飞速发展，也能制造出足以毁灭世界的武器！雷的父亲与祖父也因为对此项发明的用途的意见相左而分道扬镳，雷夹在两代人中间有些茫然不知所措。美国财团想利用万国博览会这个机会，向全世界展示和推销自己生产的先进武器以牟取暴利，博览会也在开幕当天变成了战场。雷的父亲操纵着巨大的蒸汽城，一步步迈向市中心……

大友克洋同样是在大洋彼岸备受推荐的动画巨匠，受到最多人认同的还是1988年的科幻惊栗片《亚基拉》。我们还是能在《蒸汽男孩》中看到一些《亚基拉》的影子，只是在相似主题的表述上没那么晦涩。"所谓的科学，究竟是人们的希望？还是将会毁灭一切，应该全面禁止的知识？而那些伟大的发明，究竟是可以带给世界幸福的奇迹？还是会带来灾难的恶魔？"主人公雷出于少年对于善恶的简单判断来行动，事实上并没有告诉观众最终的答案，留下了一些回味与思索。

本片大概算是大友作品中商业性最强的一部，其独有的犀利作风有所收敛，这可能是考虑到市场不得不做的妥协。不过影片中还是能够看到大友作品对于机械的偏爱，以及对于动作场面气氛的独特把握。本片除了运用了少量的CG技术，其整体制作风格较为复古，加上19世纪英国以及蒸汽时代的大背景描绘，使影片大部分时间都笼罩在雾气之中，其浪漫气息不言而喻。不过大友克洋能否凭《蒸汽男孩》获得奥斯卡的青睐却完全是未知数。

奥斯卡最佳动画长片奖的相关资料

按照该奖项的规定，每年符合要求的动画片(即入围数量)必须超过8部，否则就会取消当年动画长片奖项的评选。而当入围数达到8部又不到16部时，只能有3个提名名额。另外这些影片参与动画片奖项的竞争，并不排除它们同时参与其他奖项(包括最佳影片)的竞争。比如1991年迪士尼的《美女与野兽》就史无前例地获得奥斯卡最佳影片的提名，另一个例子就是2003年的《海底总动员》获得最佳原著剧本的提名。奥斯卡最佳动画长片奖项于2001年设立，《怪物史瑞克》夺得第一个奥斯卡动画长片大奖，之后三年的最佳动画长片分别是《千与千寻》、《海底总动员》和《超人总动员》。



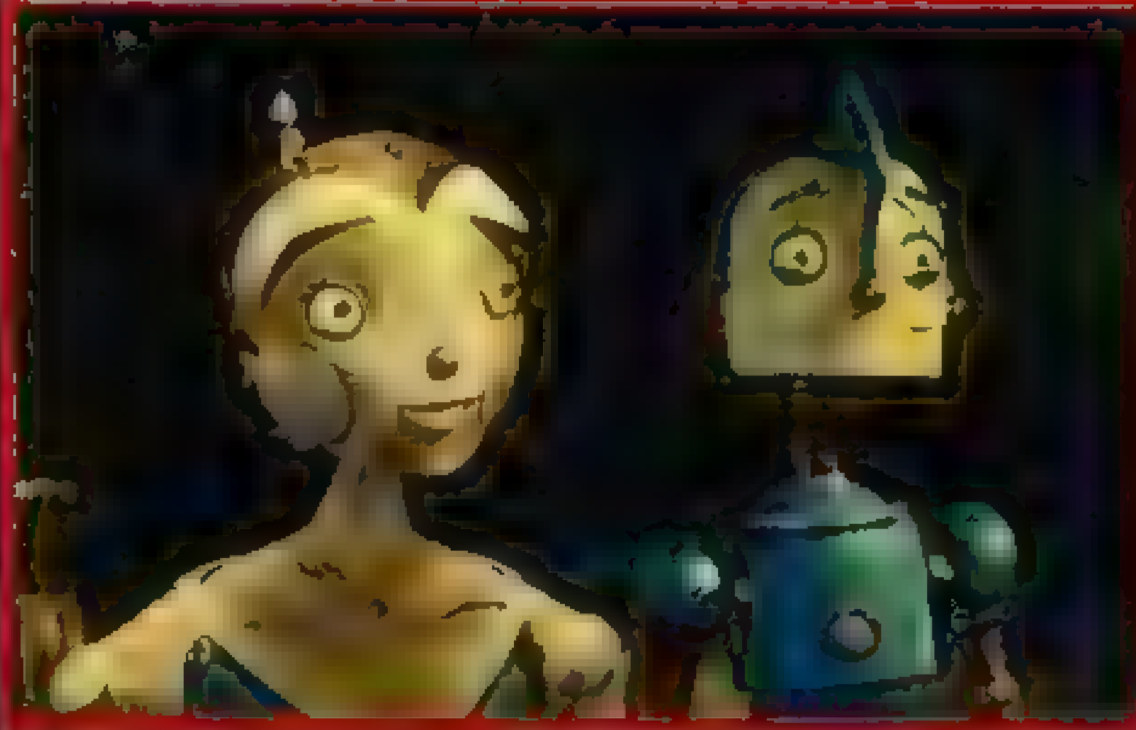
[机器人历险记]

英文名： Robots
导演： 克里斯·伟基
配音： 伊万·麦奎格、哈莉·贝瑞、罗宾·威廉斯
出品： 20世纪福克斯
片长： 91分钟

骨骼精奇的另类机器人

故事发生在一个机器人的世界里，关节僵硬的机器人会和人类一样为衣食住行这样的凡尘俗事而奔波劳碌，也会像人类一样追名逐利。机器人的等级取决于制造的材料，被父母花了12小时组装而成的罗德尼是个铜制的小个子，出身并不高贵，但却无忧无虑地生活在家乡的小镇上。慢慢长大的罗德尼不满于小镇生活的平静，经常爱搞些小发明的他决定去"机器人城"拜访发明家大焊，这位已经是一家大型企业总裁的传奇人物是他的偶像。罗德尼告别父母来到了车水马龙、高度机械化的"机器人城"，但在这个物欲横流的大都市，单纯的乡下小子了解到了理想与现实的距离，在大焊公司的门口，他被看门人无情地奚落。正当他茫然失措的时候，一群好心的旧型机器人向他伸出了援手，让他在陌生的城市有了一个安身之所。与此同时，大焊公司的现任总裁锯齿和他的妈妈决定公司今后不再提供配件给那些旧型机器人，迫使机器人支付升级所需的昂贵费用来牟取暴利。生活在社会底层的机器人们将面临一场前所未有的危机……

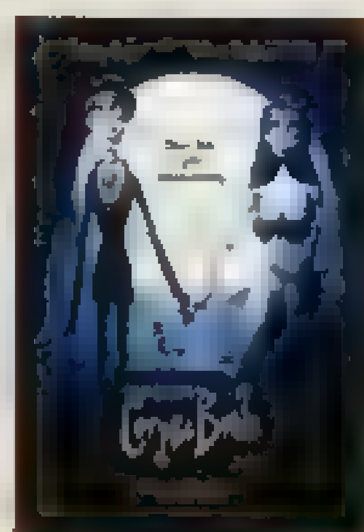
本片是蓝天工作室的又一力作。蓝天之前的作



品《冰河世纪》创造了全球近4亿的票房佳绩，让福克斯在迪士尼与梦工厂这两大动画巨头面前扬眉吐气了一番。时隔三年，当我们还在回忆《冰河世纪》里令人惊艳的毛发时，眼前突然充斥着《机器人历险记》中冰冷的金属，的确让人有些意外。

虽然《机器人历险记》选择了相对俗套的机器人题材，但在本片中，我们并没有看到日本机器人动画中常有的宿命主题或是欧美科幻片中激烈的动作场面，影片采用的是传统美国动画片温情搞笑的风格，但在机器人动画中却实属另类。片中对形象怪异的机器人以及机器人社会进行了完全拟人化的描绘，其故事就像发生在人们身边的一样，这种代入感也增强了影片的感染力。

蓝天工作室曾在1999年以一部花费了八年时间制作的七分钟长的动画短片而摘得奥斯卡，算是与奥斯卡有缘。而且《机器人历险记》的另类创意在分寸上把握得当，又具备获奖动画长片的很多共通之处——轻松诙谐的情节，天马行空的想象力，表现亲情、友情、爱情的温馨主题等等，这些都为这部反传统机器人动画的奥斯卡之路增添了砝码。



[僵尸新娘]

英文名： Corpse Bride
导演： 蒂姆·波顿
配音： 约翰尼·德普、海伦娜·卡特、艾米丽·沃森
出品： 华纳兄弟
片长： 76分钟

死亡气息下的浪漫爱情

渔商之子维克多和没落贵族家的少女维多利亚听从双方父母的安排，即将成婚。这场包办婚姻既能挽救维多利亚家族的名声，也能令身为渔业大亨的维克多父母进入贵族社交圈，提升他们的社会地位。虽然这对年轻害羞的未婚夫妇在初次见面后互有好感，但却对即将举行的婚礼有些不知所措，维克多因此在婚礼彩排上出尽了洋相。失落的维克多在森林里练习着婚礼誓言，并将订婚戒指随手套在一根手指状的树枝上。突然，树枝变成一根腐烂的手指，从地底钻出了一个名叫艾米莉的僵尸新娘，



并说维克多已是她的合法丈夫。原来她是一个在森林中等待丈夫时被谋杀的姑娘，一直在等待真爱的降临。维克多被艾米莉带到了地府，在这个原本应该阴森恐怖的地方，死人们坦诚豁达，过得开心自在，与现实世界中的自私势利、尔虞我诈相比，死人的世界反而更加可爱。只是维克多对尘世间楚楚可怜的维多利亚无法忘怀，而拥有独特气质的僵尸新娘也对维克多这个活人产生了致命的吸引力。此时，艾米莉得知有了一个复活的机会，条件是杀死维克多！维克多与僵尸新娘一时难以抉择……

喜欢蒂姆·波顿，可能是因为《蝙蝠侠》、《剪刀手爱德华》、《断头谷》、《大鱼》等经典作品，但很多人认识这位鬼才导演则是通过早年的那部风格诡异的粘土动画《圣诞夜惊魂》，《僵尸新娘》可以说是蒂姆·波顿回归原点的作品。无论是形象夸张的角色，色彩阴郁的画面、另类新奇的情节或是十年前就使用过的停格动画拍摄手法，均是一脉相承。

在《僵尸新娘》中，有恐怖、有搞笑、有浪漫、有温情，以怀旧与反传统的两面性讨好着不同层面的观众。影片编织了一男、一女、一女尸这种另类三角恋组合，在妙趣横生、充满奇思妙想的情节中，蒂姆·波顿将标志性的自我风格发挥得淋漓尽致。而对死人世界的美化以及对现实世界丑恶面的嘲讽，也使本片有着鲜明的主题，因此在评论界和影迷中都有相当高的评价。

尽管如此，本片在奥斯卡评选前景上依然岌岌可危，因为老少咸宜是取得动画小金人的一大标准，《僵尸新娘》的另类爱情会让成人心生向往，但其黑色风格并不适合儿童观众。如此独树一帜的作品如不能获得提名，确实有些遗憾。



[酷狗宝贝：人兔的诅咒]

英文名： The Wallace & Gromit Movie：Curse of the Were-rabbit
导演： 史蒂夫·鲍克斯、尼克·帕克
配音： 彼得·塞里斯、雷夫·范恩斯
出品： 梦工厂
片长： 94分钟

妙趣横生的蔬菜恐怖片

英国发明家华莱士和他的助手酷狗阿高居住的小镇即将举办一年一度的超级蔬菜大赛，小区里的居民都憋足了劲要种出最大的蔬菜在大赛中独占鳌头，不过小镇上兔满为患，调皮的小兔子们经常破坏菜地。蔬菜大赛主办人陶廷顿夫人聘请华莱士和阿高担起抓兔子的工作，凭借华莱士的发明，他们一口气抓了数千只捣乱的兔子，赢得了陶夫人的好感。生性纯良的华莱士主张以温和的方式处置他们抓来的这些偷菜贼，于是想用"思想交换机"让兔子们改变饮食习惯，但机器却在使用中出了故障……此后，镇上突然出现了一只可怕的兔怪，在晚上闯入各家各户的菜园，把大伙费尽心血种出来的蔬菜啃食得惨不忍睹，居民们陷入了一片恐慌之中。陶廷顿夫人只得再次请华莱士和阿高出马，抓拿怪物。与此同时，酷狗发现了华莱士有些异常，便开始独自调查怪物的行踪。而兔怪事件的真相却让阿高惊讶不已……

这部耗时五年的粘土动画是由在动画短片界享有盛誉的阿德曼动画工作室制作完成的，其精耕细作的制作态度令人赞叹。影片的想象力和幽默感可以说是



绝对的看点，不会说话的酷狗仅以眼神和肢体语言就能令人联想到默片时代喜剧大师的表演。《人兔的诅咒》秉承了阿德曼动画向经典老片致敬的传统，其中有上世纪30年代狼人影片以及《金刚》中的经典桥段，观众们也很难想象在粘土动画中会出现惊心动魄的动作场面，连"酷狗宝贝之父"——47岁的尼克·帕克也戏称本片是"史上第一部蔬菜恐怖片"。

说起尼克·帕克，那绝对是个牛气冲天的导演。他只拍过四部动画短片，(其中三部是"《酷狗宝贝》系列")全部被奥斯卡提名过，并三次获得最佳动画短片奖。这位醉心于停格动画的导演于2000年初涉动画长片领域，而那部名为《小鸡快跑》的粘土动画以过亿的票房成绩令很多动画名导唏嘘。如果奥斯卡不是2001年才设立动画长片奖项，那《小鸡快跑》绝对又是奥斯卡的有力竞争者。

从初入围的动画来看，奥斯卡评委很可能给予停格动画一个提名席位，根据之前已经分析的原因，这部备受好评的《酷狗宝贝》会比同为粘土动画的《僵尸新娘》更有机会，其质朴清新的田园风格也一定会赢得老少影迷的喜爱。

Vol:094

游戏立方 GAME³

客座主持：胜负师　Email:Game3@ucg.com.cn

2005年的游戏立方工作到这期杂志截稿为止就算划上一个完满的句号了，当然，这个终点也是一个新的起点，随着改版与新栏目的加入，胜负师、多边形、邪魔天使、十六夜等参与立方栏目建设的小编们对2006充满了期待。在这一期的游戏立方中，除了几个标准版块，还会有X360的VGA介绍，一款手柄以及一款PSP周边的评测，新小编十六夜也会再次奉上新栏目模型地带。内容精彩，切勿错过。



多边共享区

ENTER THE GAME



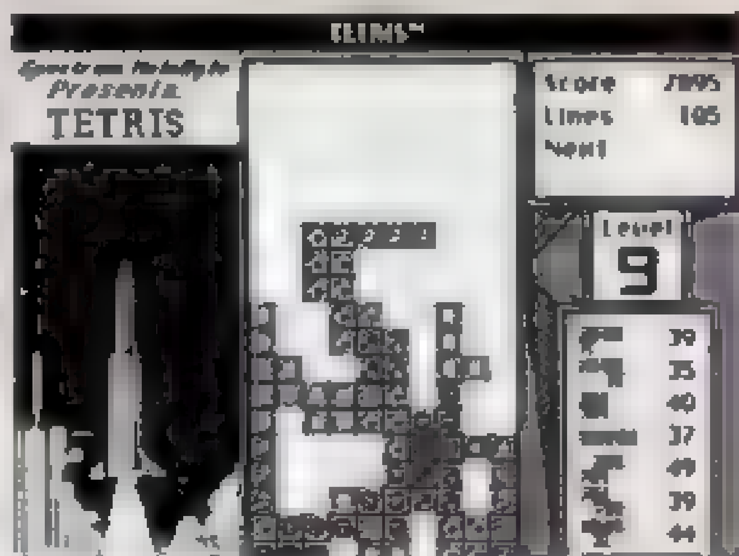
《俄罗斯方块》20岁啦！



▲"俄罗斯方块之父"——Alexey Pajitnov。

《俄罗斯方块》你没玩过？作为一个玩家那几乎是不可能的，其生命力的顽强是不可想象的，就连次世代主机X360上都有最新作推出，虽然依旧是4个方块的堆砌游戏，但是其丰富的游戏性令广大玩家为之痴迷。

历史上曾经有6家以上的公司声称拥有《俄罗斯方块》的版权，可惜他们都是"李鬼"。这款游戏的真正发明者是俄国人Alexey Pajitnov和Vadim Gerassimov。最初，29岁的编程师Alexey Pajitnov改编了一个名为《Pentamino》的棋盘游戏并制作了《俄罗斯方块》的原型。随后，他的朋友，16岁的Gerassimov将游戏移植到当时的IBM电脑上，《俄罗斯方块》从此风靡全球。Pajitnov和Gerassimov目前都生活在美国，并继续从事视频游戏的开发工作。



▲第一个版本的《俄罗斯方块》。

俄罗斯方块验证了"简单往往是最好的"这样一个道理，方块之中似乎蕴藏着无穷的魔力，至今仍经久不衰，相信现在还有不少人在闲暇之余会玩上几把。俄罗斯方块，20岁生日快乐！【多边形　提供】



《圣魔之血》主题音乐盒

2005年上半年最受瞩目的动画《圣魔之血》可以说是创造了一个神话，它将一部被称为"华丽得不可能实现TV动画版"的作品动画化了。在TV版结束之后，角川书店出版了高达9000日元的超昂贵插画集，可以说在当时让多少人同一时间勒紧了裤腰带。



现在，官方又宣布即将在明年4月推出主题音乐盒。黑色的外壳配上标志性的十字架，整体风格与原作非常搭配。收录的曲目为动画版的OP"dress"，除此之外还有动画版的原画以及其他相关物品。然而惟一的"缺点"就是价格太高了！6800日元，已经相当于一张正版游戏的价钱了。【十六夜　提供】

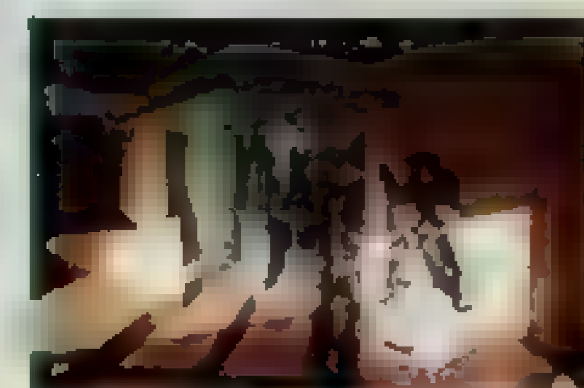


微软Xbox总部内部探访

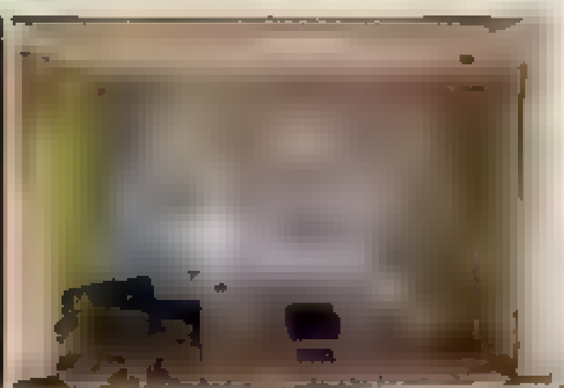
微软的Xbox总部不在微软的雷蒙德总部园区，而是在一个很不起眼的办公楼群内，其目的是使得Xbox部门不受约束地独立运作。那么，Xbox总部到底是什么样的呢？让我们来看看吧！【星夜　提供】



◀大门非常俭朴，若是没有Xbox字样和圆环标志根本看不出来是干什么的。



▲进入大厅首先看到的是《光环》的士官长雕像。



▲会客室的装修十分简洁，手绘的X360手柄图案非常醒目。



▲这里摆放的是各种奖品用特别版Xbox。



▲这里是Xbox LIVE的工作间，工作人员要时刻注意所有游戏的服务状态。



▲Xbox在发给零售商前要抽取样品在这里进行极限状态的质量测试。

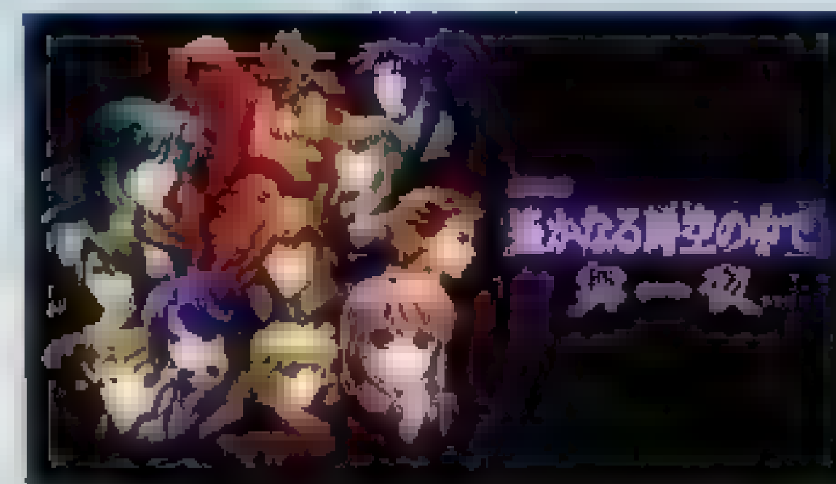


▲这里是会议室，网上流传的X360样机照片就是在这里被工作人员用手机拍摄下来的。



《遥远时空》新年抢钱计划

这是一个让FANS振奋的新闻！这也是一个让荷包哭泣的消息！



虽然光荣公司出品的《在遥远的时空中》每作几乎都会发售豪华BOX版，让系列FANS大出血。但光荣显然觉得不够。2006年2月16日"《在遥远的时空中》系列"游戏将发售《遥かなる時空の中で Premium BOX complete》，这个大礼包将收录该系列出品在家用游戏机上的6部作品以及以前豪华版中附带的各种周边。同时追加了Premium BOX版的特典DVD以及特制记忆卡、特别原画卡、八叶角色图章、通关记录等7样新增赠品……加上以前的豪华版赠送的东西一共16件。当然，这个豪华Premium BOX的价格也十分让人感慨——31290日元！折合人民币2300元左右，在日本比两台全新的PS2还贵啊！

如果你对这个豪华BOX没兴趣？别急，《在遥远的时空中3》的外传你一定感兴趣吧？据说这次的外传《命运的迷宫》将舞台转移到现代社会，看惯了古代装束的八叶，相信你一定会对进入现代社会的他们感到好奇。毫无疑问，本作也将发售普通版和豪华BOX两个版本，而发售时间预定为2006年3月。什么？你还是不感兴趣？好吧让我再换一个……看到本作那么受欢迎，光荣决定乘胜追击，于2005年12月23日和2006年1月26发售《在遥远的时空

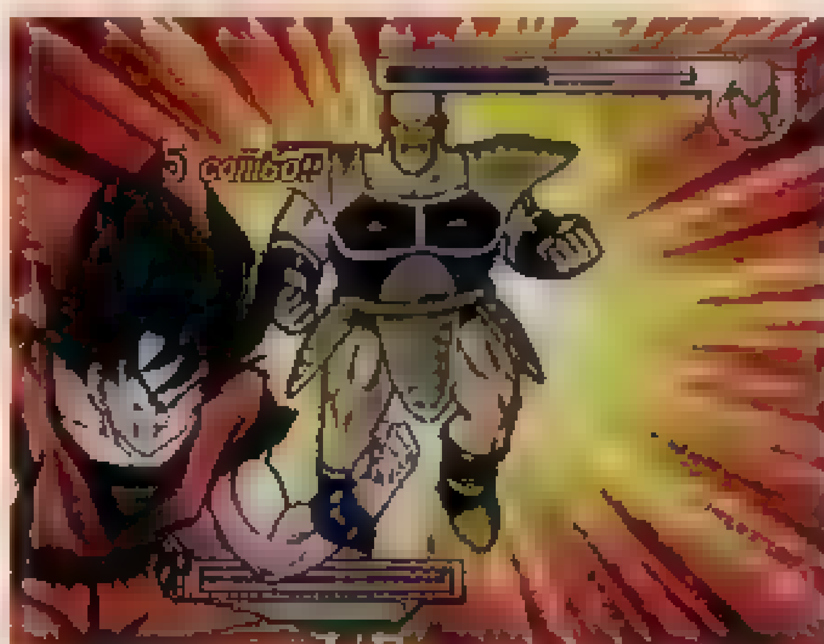


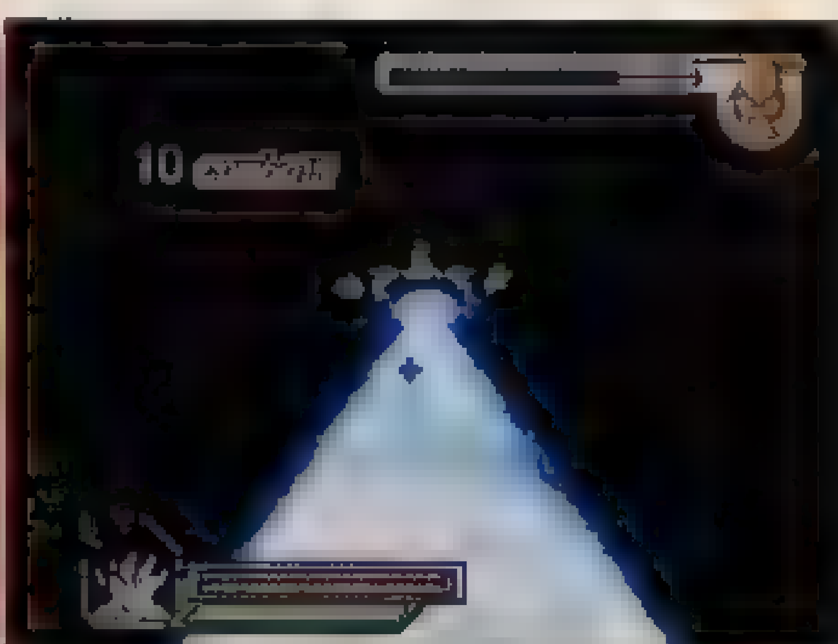
龙珠Z 战斗体验神龟冲击波



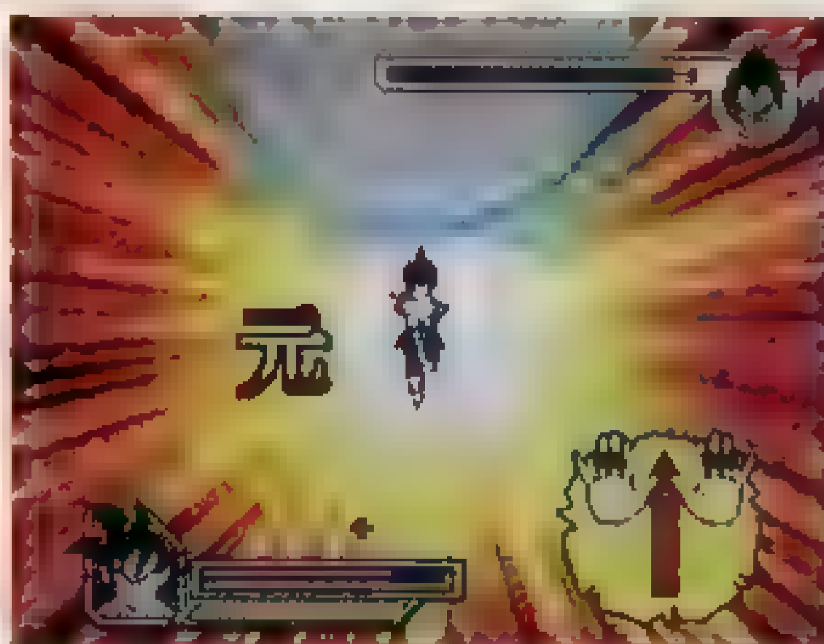
“能够像孙悟空那样，释放出冲击波！”这是一款由Bandai推出的《龙珠Z》体感操纵器在发售前被大肆渲染的口号。那么，这样一款听起来非常神奇的玩意儿，到底是个什么样的东西呢？“龙珠Z 战斗体验神龟冲击波”的全部部件有体感器本体、“龙手”控制器、AV线、反射封口以及使用说明书组成。在各种部件中，“龙手”担当控制器的作用。其长越4cm、高约2cm，尽管其外观十分小巧，但刚好能够安装在双手的中指和无名指上。

游戏共分为故事模式、自由战斗模式和迷你游戏模式。顾名思义，故事模式就是像原著那样打败一个个敌人，从而不断追加新的故事。最初的战斗是打栽培人，玩家可以在这里好好熟悉游戏的操作。

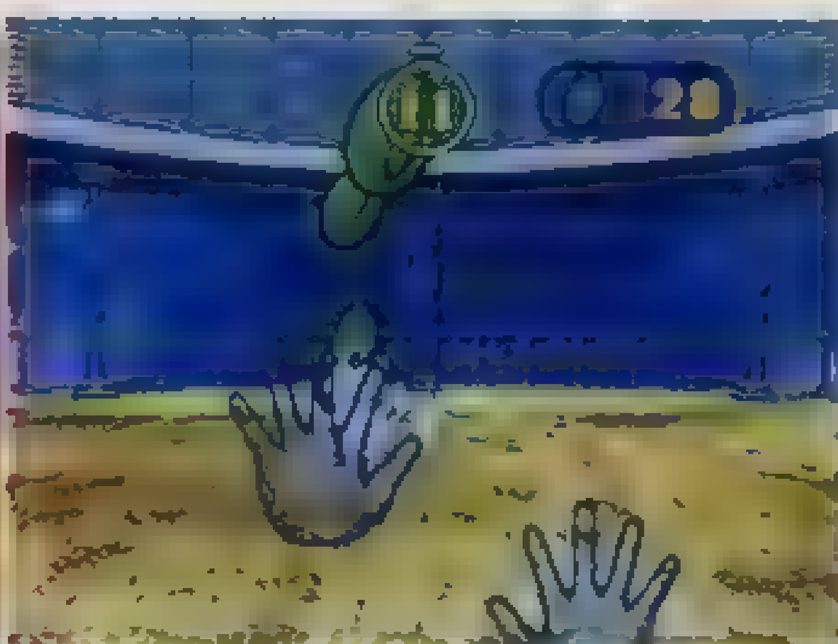




▲有体感器玩《龙珠Z》真是十分爽快！游戏画面没有丝毫拖慢，只要作出相应动作，画面上的角色就会马上放出神龟冲击波等必杀技。



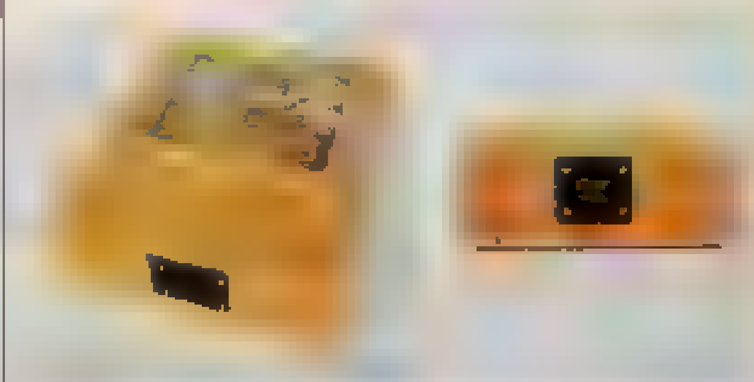
▲不同的必杀技也有不同的出招方式。比如放元气弹时，需要高举双手！玩家甚至可以对敌人作出挑衅动作！



▲游戏的迷你游戏模式也是非常有趣。比如像原著那样捉捕加林仙人（猫？）可以用双手直接伸向仙人的位置。



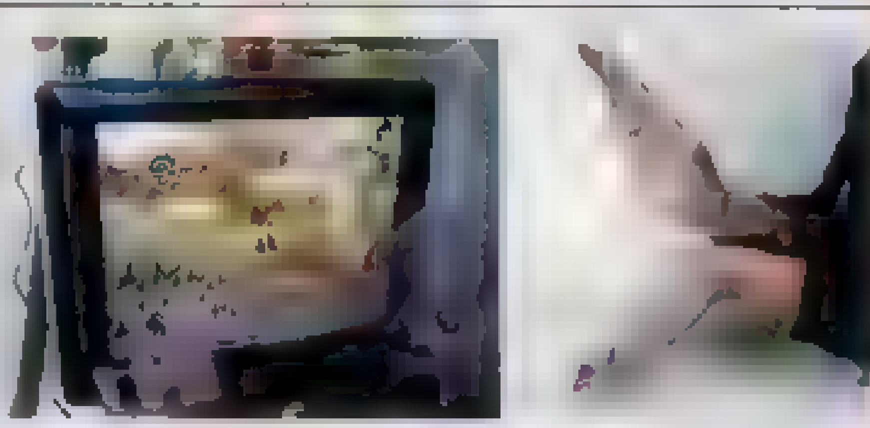
▲体感器的外包装盒以及里面的部件。顺便一提，体感器还需要安装4节电池。



▲体感器是一个长约12cm、宽约10cm的长方形盒子。在前端安装了红外线镜头。体感器就是从这里接收玩家的动作信号的。



▲龙手控制器的表面能够反射红外线，将信号传给体感器。安装在中指和无名指后的这是这个样子的。



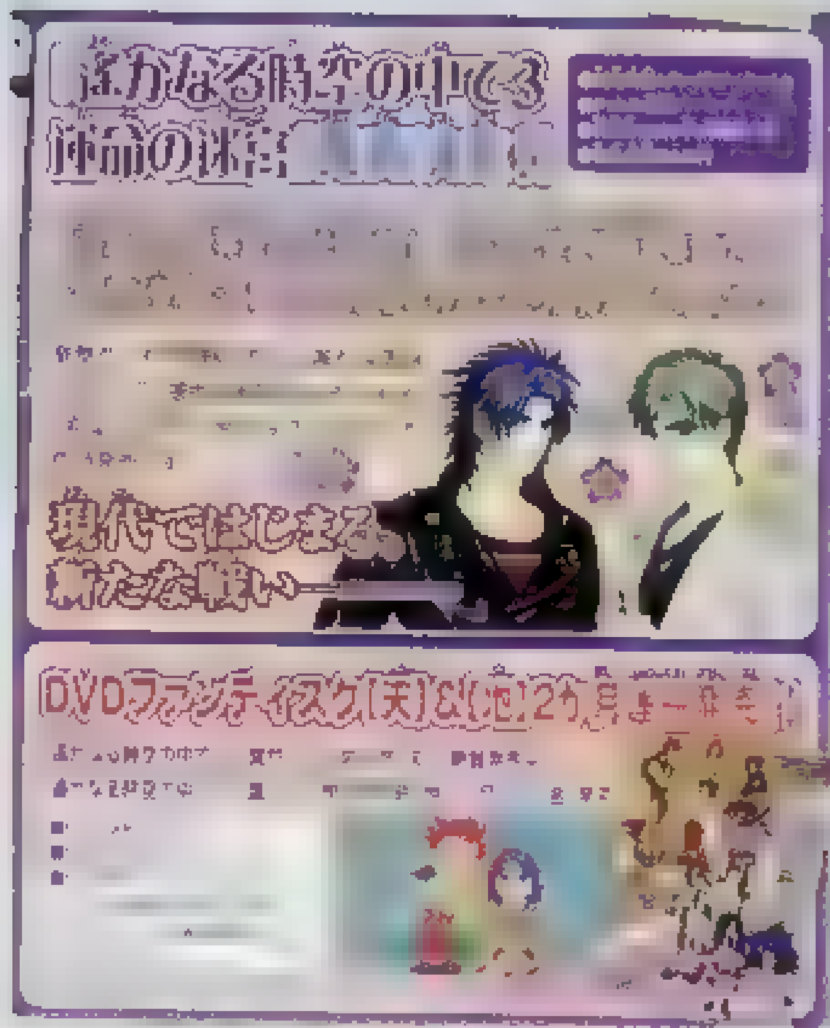
▲体感器放置在电视上，距离玩家大约1～1.5m即可。只要快速将手掌握成拳头即可完成基本游戏操作。

体感器的具体游戏方法非常简单。只要面朝放置在电视机上的体感器做出释放冲击波的动作（放冲击波的动作大家应该都知道吧），那么电视画面上的角色就能够放出冲击波了。不过，这只是最基本的操作。当敌人靠近我方时若作出同样的动作，那么角色就会使出拳打，而非发射冲击波。在画面的体力槽上，会表示出当前使用角色的必杀技名。举个简单的操作例子，先做出释放冲击波的起手动作，这样一来画面上的孙悟空就会进行蓄力的动作，同时画面左边就会出现“かくせ”的指示。这表示将手掌合起来，就是蓄力的动作。将手掌一直合住不动，画面上就会渐渐出现“神、龟、冲”等字样，当“击”的字样出现后，画面上的指示就会立刻变成“うて”（攻击），这一瞬间，玩家只要马上像原著那样将双掌摊开，那么就会立刻出现孙悟空释放神龟冲击波的特写画面了。每个角色都拥有2种以上的必杀技，比如气圆斩、元气弹、魔贯光杀炮等等。这些都能够利用体感操作完成。

除了攻击外，玩家还可以进行防御。在敌人释放能量弹时，只要作出类似擦电视屏幕那样的动作，就可以将能量弹打回去了！而当敌人靠近使用强力肉搏技时，将双掌朝向电视画面摊开，就能够减轻受到的伤害。

怎么样，大家在看过这款体感游戏的介绍以后，是不是跃跃欲试了？这款体感游戏的售价是7560日元（含税），折合人民币是500多元。有条件的玩家不妨买来试试。【沙罗 提供】

中一八叶抄一)的全新OVA——《心の行方一天一》及《想いの在处一地一》。接下来还有准备在日本电影院放映的剧场版《在遥远的时空中 舞一夜》等着我们，如果你是一个“遥远”的FANS，现在不由你说不满意了吧？只是大家都必须面对一个十分严峻的问题——我们的荷包该怎么办？【雨滴 提供】





网球美少女+网球游戏

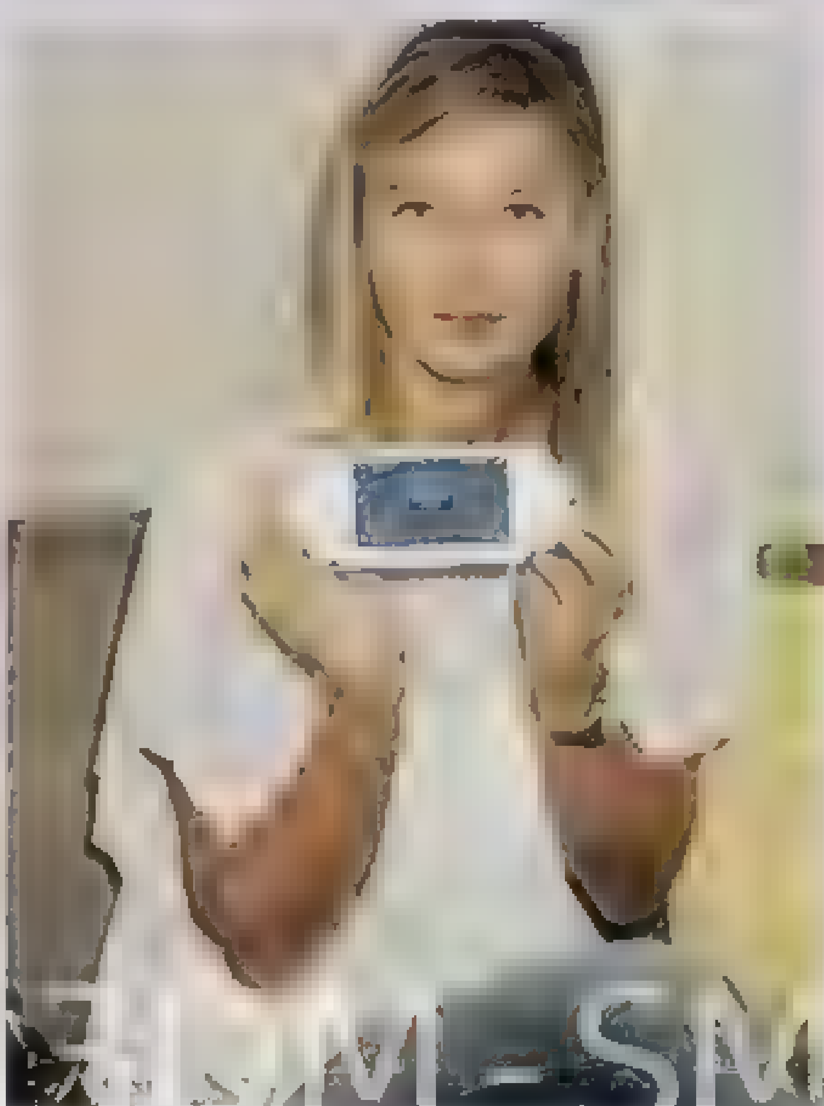


▲本次新增加的迷你游戏“水果冲刺（FRUIT DASH）”，整整一屏幕的西瓜任你吃。

早前已推出了欧版的PSP网球游戏大作《VR网球》的日版预定于2006年1月26日发售。此前的宣传活动可谓声势浩大，不愧是网球游戏界的超级大作。世嘉还特别邀请了在游戏中登场的俄罗斯美少女玛莉亚·莎拉波娃（Maria Sharapova）出席本作的宣传活动。

在PSP《VR网球》的日版中，世界巡回赛的选手育成模式将得到进一步的加强。可供选择的容貌更多，发型还可以细致调整，尽可能地让玩家能制造出个性化的角色。此外还将收录一个新模式——Ball Game，包括发球打落所有砖块、回避来球并收集场地内的水果等PSP版的原创迷你游戏。本作通过联机最多可以支持4人对战。据悉，正在开发中的“《VR网球》系列”的续作街机版《Power Smash 3》将采用世嘉的次世代基板LINDBERGH。

参加本次宣传活动的莎拉波娃表示：“真正打比赛的时候，我需要运用到身体的各个部位，包括将现场观众的气氛和自己的情绪融入到比赛中去。而玩《VR网球》的时候，我只要眼睛盯着屏幕去追球就可以了，这和真实网球多少有些不一样。不过相对而言，这样玩显得非常轻松愉快，我对《VR网球》相当感兴趣。”在拍照的过程中，莎拉波娃玩起了游戏，结果却被她的死对头——维纳斯·威廉姆斯打了个0：40，最后连她自己都不好意思地笑了起来。看来超级球星想要征服我们的游戏也不一件很轻松的事情噢。莎拉波娃表示不服气：“我在训练空闲的时候一定会好好玩一下，争取打败所有对手！”【阿迪 提供】



▲这种体育明星代言运动游戏的模式已经非常成熟，并且广受欢迎。

小投资，大享受

——Xbox 360 HD VGA端子推介

在前两期的Xbox 360相关专题中，我曾经跟大家探讨过关于如何更好地去享受次世代音画效果的问题，当然不是每一个玩家都能花得起上万元去配置一套顶级家庭影院的，所以在本次的文章中，我来为大家推荐一套廉价的解决方案。

相信经历过DreamCast的玩家都知道世嘉曾经为这款主机推出过一款名为“VGA BOX”的周边，它可以将DC的信号以640×480的分辨率直接输出到电脑显示器上，在那个时代里，这种分辨率的效果简直就是“惊为天人”！无论是清晰度还是画面效果都无出其右，就算是当时PS2的部分游戏画面都不能匹敌。而后曾经有部分第三方厂商为PS2等主机也推出过相应的VGA周边，但是那些都是模拟VGA的输出方式，并非真正由主机输出的VGA信号，所以在效果上也打了折扣，也因此让DC的VGA BOX独孤求败。

而如今，Xbox 360为我们带来了真正的VGA输出周边，这是目前第二款由官方推出的VGA显示周边，并且Xbox 360也支持真正的VGA输出。通过这根HD VGA端子，Xbox 360可以在电脑显示器上提供最高达1280×1024(4：3比例)和1360×768(16：9比例)分辨率输出效果，并且游



戏效果一点都不打折扣，依然提供60FPS以及全屏反锯齿的流畅画面，这不仅是目前家用主机最强的显示效果，就算是顶级配置的PC想要达到如此效果也并非易事。

有些玩家可能对电视机的所谓720P、1080I效果以及电脑显示器的分辨率不太明白，那么我来简单给大家介绍一下两者的区别。(以下说法追求通俗易懂，可能不太准确，请勿较真。)

众所周知电视机的显示方式是采用的显像管扫描线的方式，比如我们说目前的显示效果是720P，那么就是电视机的显像管将电视屏幕分为720根线，然后每次扫描每一根线，最后组成一幅完整的画面，这就是我们常说的逐行扫描。而1080I则是将电视屏幕分为1080根线，然后每次先扫描奇数行再扫描偶数行，最后组成一幅完整的画面，这就是我们常说的隔行扫描。需要注意的是以上HD效果的画面一定是16：9的。

而电脑显示器的显示方式则采用的是点阵式，比如1280×1024分辨率，就是将电脑屏幕的X轴分为1280个点，Y轴分为1024个点，然后每次将画面分割到这些点阵上，组成一幅完整的画面。如果是1360×768也就是16：9比例画面的话，那么在我们常用的4：3比例的显示器上，则画面上下各有一条黑边，当然如果你购买的是目前市面上比较少见的16：9电脑显示器的话就没有黑边的困扰。

如果要谈到哪种方式效果更好，那就是个见仁见智的问题了。虽然电视机从分辨率上来看与电脑显示器相比毫无优势，但是论及观赏尺寸来说，就算是价格不菲的21寸电脑显示器在动辄3、40甚至50寸以上的电视机面前也只能甘拜下风。不过既然我们所追求的是廉价的解决方案，那么我们就需要在尽可能最小的投资里获得最大的享受，现在市面上一台日版Xbox 360的价格已经不到3000元，一根原装的HD VGA端子线也不到300元，配上一台不算太差的名牌17寸纯平显示器(1000元左右)和一对不算太差的名牌2.1音箱(300元左右)，总共花费也不过4500元左右，并且后两者在自家PC上就已经购买过了，比起上次那上万元的配置来说简直是太便宜了。就算是为了追求更好的效果而把显示器换成16：9的(市价3000元左右)以及购入一套5.1的音箱(市价1000元左右)，这个花费也没有超过7000元，这种组合比较适合那种兜里不太有钱家里不太宽敞的玩家。

让你的手柄飞起来！

——北通PS2神鹰手柄(BTP-2216)评测

北通产品在玩家的口碑中向来是价廉物美的代表，最近它们又出品了一款经过全新设计的PS2神鹰手柄(BTP-2216)，而我们也在第一时间收到了厂家送来的测试样品。

产品的包装十分朴素，打开包装后就看到这款采用了经典黑白配色的神鹰手柄，并且手柄表面采用了磨砂处理，手柄的两侧握把上还装有黑色的防滑软胶，配合握把背部的波浪型设计，可以让玩家牢牢地将手柄握在手中而不会因为出汗导致打滑。

接上主机，我们挑选了几款游戏进行实际测试。首先让我们感觉惊讶的是，这款手柄的方向键和其他动作按键都采用了压感设计，这是之前其他品牌的手柄从来没有做到的一点！这使得整个手柄按起来的手感非常好。另外，手柄的模拟摇杆也有了非常大的改进，不仅力度适中，而且可以进行全方位的下压，这使得部分游戏中的特殊操作可以很方便地用出来。同样本手柄也设计了按键连发功能，通过手柄中间的TURBO键就可以使按键具有连发功能，这样在进行飞行射击游戏的时候可以让手指省力不少。

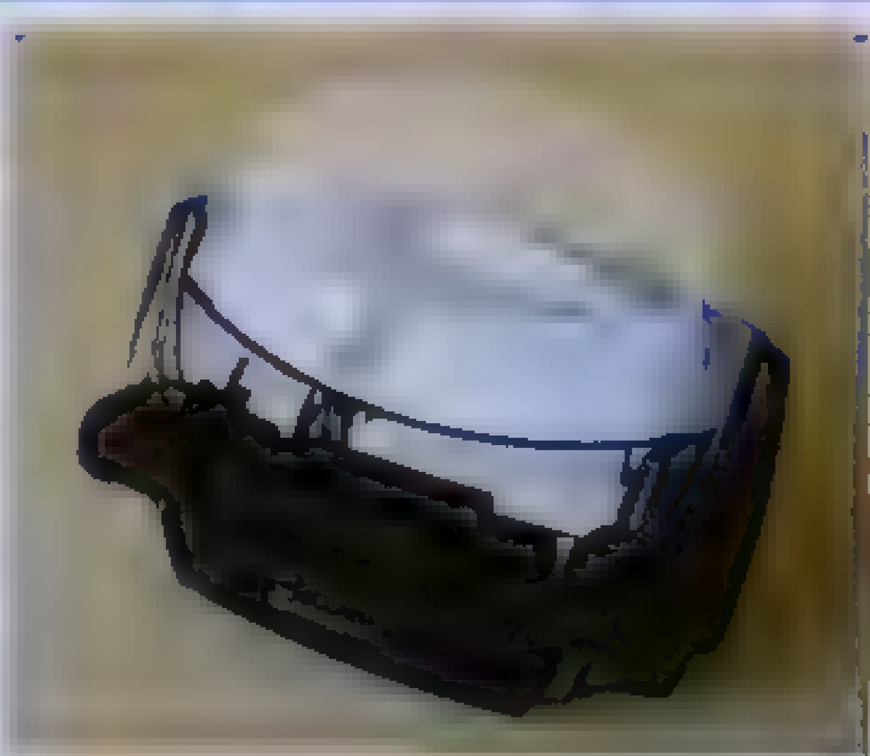


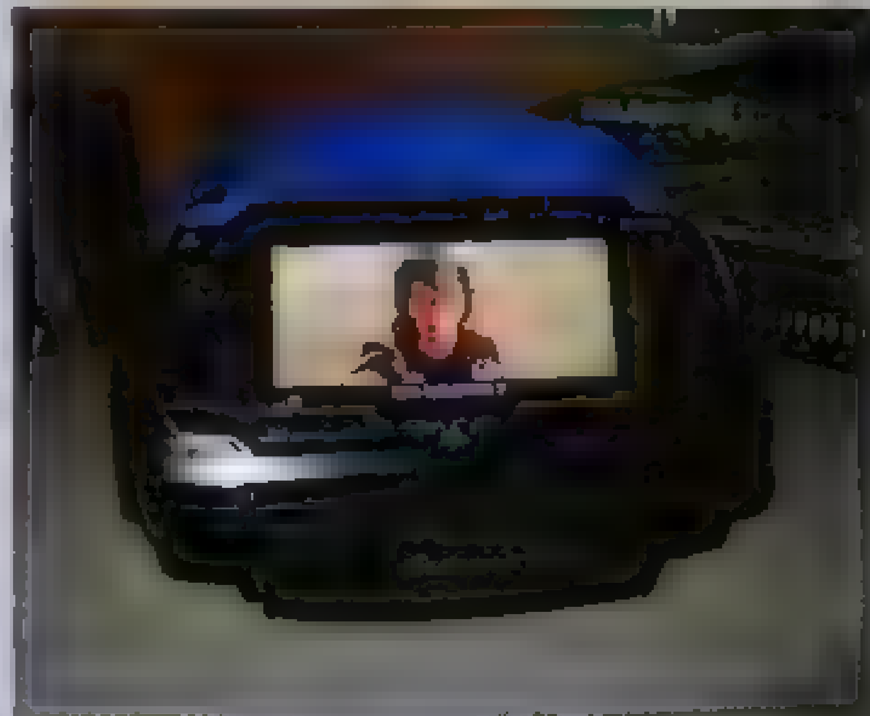
不过这款手柄惟一的不足在于十字键的设计由于太过考虑用户按键的疲劳度，而将键程更改得很短，按下任意一个方向的时候都感觉整个十字键被按了下去，手感上可能需要一段时间来适应。

北通产品除了价廉物美之外，其优异的售后服务也让玩家没有任何后顾之忧，因此我们向广大玩家诚意推荐这款北通PS2神鹰手柄(BTP-2216)，它将是你除了PS2原装手柄之外的首选产品！

PSP影音最佳伴侣

——“游戏专家”PSP多功能音响评测





Gamexpert是欧洲著名的掌机周边品牌，现在已由国内厂商代理进入国内，除了本次的介绍的这个音响，还有保护盒、魔音盒等四款，支架、手柄等亦将通过代理进入我们的游戏生活中。该周边名为“PSP无限动力音响”，豪华的外形与陶瓷面的外壳使之与PSP本身的高贵气质配合得非常完美，黑暗中打开蓝色背景灯，更有影院一样的感觉。

这款周边整合了支架、扩音和座充三个功能。支架部分的倾斜角度恰到好处，但正前方电源灯的蓝色灯光有点耀眼。音质方面，则比上次说的魔音盒好多了，高音和中音尤为明显。另外，周边打开时是静音状态，这就避免了开机时因为声音大而吓到自己和周围人，是很人性化设定。座充功能上，PSP原有的电源插孔被用来固定PSP用了，所以要给PSP充电就要通过周边背后的电源插孔。周边下方还有个螺丝固定的电池盖，要用大螺丝刀打开，里面可以装4节5号电池来为扩音器供电。产品售价286元，喜欢用PSP看片子的朋友们可以考虑。



老胜，你好！很久没与你们联系了，我是无事不登三宝殿。我本来不太爱玩掌机的，但最近心血来潮，想购入PSP，主要是冲着《TALK MAN》和看电影去的，当然也会玩些感兴趣的游戏。(^_^)买之前还想听一听你的意见，不然心里没底。①首先是版本问题，港版、日版、美版哪个好一些?②我应该还是玩破解软件比较多，那么我是该买1.5版还是2.0版？③是买普通版还是豪华版？④现在的PSP什么价位比较合适？现在是不是入手的好时机？PSP会不会在近期降价？毕竟到了新年了。⑤另外，《TALK MAN》有没有破解版？⑥就是关于PSP的周边问题，你觉得哪些周边是应该入手的？很感谢你耐心看完我的信，祝各位小编新年快乐！【天津 Aaron】

胜负师 ①如果光从性能方面看，各地区版本是不会有什么差别的，不过港版要比其他版本略贵一些。②都行，因为2.0版可以降到1.5版，不会对玩游戏有什么影响。③因为现在普通版与豪华版的价格差别不大，所以要看你的PSP的主要用途来推荐。如果只是玩游戏，那豪华版的耳机、皮套、挂绳和32M记忆棒都还比较实用；若是以使用其他多媒体功能为主，那选择两个版本都可以，毕竟为普通版配个耳机、皮套什么的也得另花钱。④PSP的价格一般在1600～1800之间，各地区会有些不同，而且货品三天一个价的情况也时有发生，所以我建议你去levelup.cn的电玩商城查询，那里汇集了全国各地的商家，完全可以让你足不出户就"货比百家"。⑤《TALK MAN》暂时没有破解版，而且这款游戏中附带专用麦克风，就算有破解玩起来也不能体会其中乐趣。⑥从你的要求来看，大容量记忆棒(1G以上)是一定要有的，至于其他装备，杂志最近陆续都有介绍，你可以根据自己的需要来购买。

胜负师，你好：最近刚购入日版X360一台，现在准备购入一台HDTV，手上资金约12000元左右，你能不能推荐一台性价比高的HDTV给我？本人对HDTV不是很了解。另外像《COD2》和《死刑犯》是不是没有区域限制，美日主机通吃的啊？祝UCG越办越好！【Email问题】

胜负师 游戏立方之前曾介绍过一些HDTV的基础知识，之所以没有继续深入，是因为大量的数据、工作原理或专业术语对电视选购不会有太大帮助，所以我比较赞同一个网友所说的话："用眼睛去比较，用耳朵去判断，关键是过得了自己这关。不要嫌累，拿着X360去试电视，觉得满意才买。"万元左右的中高档电视市面上还是比较多的，而且新年里很多商家都在搞打折酬宾活动，现在购买的话时机也还不错。建议去规模较大的电器商场，而不是普通的百货大楼，因为专业的电器商场可挑选的品种数量更多，营业员的业务水平也较高，而且价格通常也会稍便宜一些。除了《使命召唤2》和《死刑犯》，还有《托尼·霍克滑板：美国荒地》和《荒野神枪》是不分区码的，在美版和日版主机上都可以运行。由于《使2》、《托》和《荒》都是Activision发行的游戏，所以今后该公司推出的作品都极有可能美日版通吃。

胜负大大好：小弟来请教一个《生化4》的问题！我一周目选了Easy模式通关，之后又玩了ADA的搜寻5个标本的模式，通关后又玩ADA模式，全部通关后，我开始里昂的新游戏，结果在商人处却买不到任何的新武器(无限火箭筒、三连发、打字机)请问是怎么回事？我只有在读取里昂篇Easy的通关纪录的时候可以在一开始买新武器，但是我只能继续EASY难度，请问如何调节难度又能购买隐藏武器？我很着急啊！【迷茫中的 文】

阿迪 《生化4》的难度分为Easy、Normal和Professional，芝加哥打字机、三连发手枪和无限火箭筒只能在同一难度下才能使用。比如，在Easy难度下打出的上述武器，就只能读Easy难度的通关存档后才能在商人处购买。换一个难度的话，武器是不继承的，只能重新再通关一次，然后再读通关存档才能在商人处购买。只有特殊武器，比如P.R.L 412和HANDGUN CANNON是可在任何难度下购买的。

胜哥好！我是个UCG FAN，有个问题很早就想请教了：UCG上的新作评分中，画面评定标准是怎样的？满格为5格，怎么有时PS2游戏画面为3格，而GBA游戏画面倒有4格甚至5格？是不是每种主机都有自己的画面评分标准？或者家用机平台有通用标准，而各类掌机有各自的标准？随着次世代的来临，画面标准是不是要做相应的提高？另外，像音乐、系统、XX度又有怎么样的评定标准？请赐教，谢谢！祝UCG越办越好！【aaa12345】

胜负师 想必有这样疑问的读者不止一个，那我就大致说一下。很显然，各机种的画面评分标准是无法统一的，机能摆在那儿，拿FC和X360的画面相比自然无从比较。所以一般平画面、音效会将各机种分开，进行同机种不同软件之间的横向比较，可能只有PS2、Xbox、NGC这三大主机才会有一些纵向的比较。值得注意的是，根据时间的不同，相同机种的评分标准也会有所不同，一般主机中后期的制作技术相对成熟，画面评分标准会有一定提高。系统的评分会有一定主观因素，一款游戏系统的好坏可能是见仁见智的事，三个打分的小编会从操作、上手、模式或要素的丰富度、系统研究的乐趣、有无恶性BUG等方面综合考量系统再给出分数，然后再取平均分，应该还是比较客观的。至于那个"什么度"，那只是列出游戏中一个标志型的特点，以加深玩家对新作的印象，并不必太在意此项得分的高低。

请问一下胜哥，我听同学说，PS2记忆卡如果一直在拔拔插插地使用的话，会发生记忆损坏的现象。我的PS2是70006型的，自从购入后每个星期日都拿出来玩，为了便于摆放，每次玩完把机子收好后就把记忆卡拔出来放到另外一个地方去。(目前我的记忆卡没有发生任何异常现象)请问长久下去真的会损害到记忆卡吗？是的话请一定要回答我哦！【广州 郑延晨】

胜负师 你朋友的说法有一定道理，我再说详细点吧。我们都知道，在游戏记录或读档时一般都会出现一行提示：不要拔取记忆卡，不要关闭电源。而在电源开启时，就算并不在记录或读档，也不建议大家带电拔插记忆卡。而断电时拔插记忆卡相对安全，但要注意拔插时插口的角度正确，不要向侧面掰扯记忆卡，或在卡住时用蛮力解决，这样都容易造成物理损伤，而使记忆卡失灵。说起来记忆卡是很脆弱的东西，我朋友有一块记忆卡仅从桌子高度落到地上就变成一块"积木"。所以如有条件，请将重要记录备份。

胜负师你好，小弟有一个问题想寻求解答，就在电视的图像制式选择菜单中，AUTO、PAL、NTSC、SECAM，还有那些PAL-D、PAL-N什么的，都是什么意思啊？【宁波 张禹】

胜负师 电视机的制式是指传送电视信号所采用的技术标准。目前世界上用于彩色广播电视的制式主要有三大类：①正交平衡调幅制，简称NTSC制，采用这种制式的主要国家有美国、加拿大和日本等。②正交平衡调幅逐行倒相制，简称PAL制，德国、英国和其他一些西北欧国家采用这种制式。③行轮换调频制，简称SECAM制，采用这种制式的有法国、俄罗斯和东欧一些国家。同一制式在不同的国家采用时，对图像载频和伴音载频分别作了改动，因此互相并不通用。我国电视信号采用的是PAL-D制，所以进口的电视机中除了按我国标准生产的以外，在世界市场上按照PAL-B、G、H、I、N制式制造的外国彩电，要经过必要的改动和调整后才能在我国接收电视信号。现在的电视机一般都有自动调节制式的功能，也就是AUTO，可在玩游戏时自动改为游戏所对应的制式。

大家来找碴

关于143期《义经纪》曼陀罗属性：本作中除了4个在曼陀罗阵外部的佛像之外，其他25个佛像按照5个一组排列，一共可分为5组。当每组的5个佛像全部收齐后，它们的装备效果属性会上升。如金刚事的本来效果是"攻击力上升15%"，但全部一组收集完毕后，效果就会变为"攻击力上升20%"。而雨滴事先没注意到这个变化，便按照全部佛像收集完毕后的装备效果属性来统计数据，因此产生了一些误差。如给读者朋友造成不便，还望大家原谅。

小卖部祝各位玩家



栏目主持：邪魔天使





邪魔院

体会异国文化的魅力

邪魔天使的随笔

这一次的关键词毫无疑问是《深渊传说》，作为系列10周年纪念作品本作极为厚道，不论是丰富的剧情和爽快的战斗系统都让人废寝忘食。当然，有空小邪还是会换换其他游戏的，比如X360的《真·三国无双4 Special》。不拖慢、不掉帧、人物不消失，不禁感叹这才是《无双》的真正形态啊！（T_T）接下来就是紧张的合刊了，现在要做的就是调整好身体状态，将自己最好的状态发挥出来，给今年画上一个完美的句号！

经典台词

——恐（こわ）いさ。恐いから戦（たたか）うんだ。俺（おれ）にはまだやることがある。

——kowaisa kowaikara tatakaunda oreniwa madayarukotogaaru

——我当然也害怕了，但正因为害怕我才会去战斗，因为我还有要做的事。



《深渊传说》中凯给人很稳重的感觉，而且很有“哥哥”的样子哦，如果有这样一个哥哥那一定非常安心，他会时常在身边保护你。不过凯的恐女症真是夸张啊，被鬼畜眼镜大叔踢到女生浴室的情节太恶搞了，当然，入手的依旧是我们熟悉的称号——すけべ大魔王！

凯·塞西尔 Guy Cecil



闲聊日语

两类敬语的冲突

日语中的敬语分为两大类，一类是“自我谦虚”的敬语，专门描述自己的行为动作；一类是“尊敬他人”的敬语，专门描述他人的行为动作。以动词“言う”为例，它的自谦敬语是“申（もう）し上げる”，它的尊他敬语是“おっしゃる”。这个知识学过日语的朋友都知道，在这里就不多说了。

但是有这样一个问题，有些朋友可能没有想到过，比如张三做一个动作，他用自谦敬语来描述，张三看到李四做另外一个动作，他用尊他敬语来描述，这两种情况一般不会出错。但是，假如张三和李四共同做一个动作，这个时候在使用敬语时就比较容易出错了。

笔者曾在书上看过这样一个例子：一个公司的职员陪同公司的社长外出办事，在公司的大门口，职员拉开车门对社长说：

車（くるま）が参（まい）りましたが、では、参りましょう。

情况乍一看好象没有问题，有些日本人也认为没有问题，但其实这句话有很大的问题。“参る”是“行（い）く”的自谦敬语，职员自己使用当然没有问题，但上车这个动作是职员和社长两个人共同完成的，因此，职员把这个自谦敬语用到了社长身上就很不合适了，是相当不礼貌的。所以，正确的说法应当将职员对自己的自谦敬语，与职员对社长的尊他敬语明确地分开，这样才能真正体现下级对上级的敬意，也就是这句话应当这样说：

車が参りましたが、では、お乗（の）りください。

看明白了吗？坦白地讲，日本人过分讲究敬语已经达到了几乎有些病态的程度，许多年轻人刚进入公司时说话小心翼翼，生怕哪句话敬语用错了给上司造成不快的感觉。讲礼貌，当然好，但以这样复杂的方式讲礼貌，笔者并不赞同。

东瀛采风

道歉的利与弊

讲礼貌这是做人的基本准则之一，我们都知道日本人是非常讲礼貌的，从交谈中他们不是点头称是面带微笑，就是说对不起就可以看得出来。当别人为自己做了一件事，比如在公共汽车上别人给自己让座，在中国或美国一般都说“谢谢”或thank you。但在日本，日本人更喜欢说“すみません”（对不起）。当然，说“ありがとう”（谢谢）也可以，但说“すみません”更符合日本人的心理，因为它的隐含意思是：这个座位，原本是您坐的，您看到我不方便（比如抱着小孩），主动站起来给我让座，真是对不起。因此在日本人的日常生活中，抱歉的表达远远多于感谢的表达，这是日本人讲话的一个特点。

这个特点有利有弊。“利”的方面前面已经说了，比较符合日本人的心理，能够让对方感到满意。但随着日本与国际社会的交往，越来越密切，这个特点也表现出“弊”的一面。据观察，至少有两个“弊”的方面：

一是容易造成误解。比如日本人遇到一个不久前见过面的人，喜欢说“先日（せんじつ）失礼（しつれい）しました”（前几天失礼啦），翻译成英文就是：I'm sorry for the last meeting some days ago（我对几天之前的那次见面表示抱歉）。如果你了解日本人，你就会知道这本是一句很平常的客套话，意思是：我是一个粗心的人，上次见面时，很可能在无意识的情况下说错了话，或者做错了事，如果真有那种情况我很抱歉。一个日本人听到另外一个日本人说这句话，根本不会往心里去，因为大家都明白这其中的意思。但外国人听到这句话，反应可就截然不同了。他嘴上虽然不说什么，但心里暗想：这人大概背着我干了什么对我不利的坏事，可能以为我知道了，所以不得不向我道歉。你看，闹误会了吧。所以，如果你在日本公司工作，临时需要将日语口译成英语，那么类似这样的话干脆就不要译了，或者变通一下，译成“你好吗”之类的，以避免误会。

二是容易承担法律责任。在许多国家，发生有法律责任的事件时，比如两辆汽车相撞，这时两个肇事车主谁也不说话只等警察来，等待警察来判明责任。假如警察来了之后，你无意中说了一句“I'm sorry（对不起）”，那好了，责任就由你承担了，因为这句话的含义就是：我做错了事，我很抱歉。以前说有这样一个笑话，日本外交官出国之前，外务省有一个特别培训，其中一项就是警告他们一旦发生重大事件时绝不能随随便便说“I'm sorry”。这个告诫，应当说是非常必要的，这是因为日本人已经养成了遇事道歉的习惯，就算遇到交通事故，心里想着“不要道歉”，但几十年养成的习惯早已经根深蒂固了，所以最后嘴上还是说出了“I'm sorry。”

了解了日文人的这些说话习惯，在一些特殊场合对我们是很有利的。比如你们工厂购买了一套日本设备，但质量不太好，经常停机影响生产，于是你们找来日本商社的代表进行交涉，并要求赔偿。可以想象，日方绝不会轻易答应你们的要求，肯定会说出各种理由反对赔偿。但他们在整个交涉过程中，肯定会多次表示道歉，这就够了。在你们给仲裁、调解机构写报告时，一定要特别强调：“日方已经多次就此事道歉，其中某某社长某月某日正式道歉一次，某某部长某月某日正式道歉一次，某某课长某月某日正式道歉一次，等等”。不管最后的结果如何，这些道歉本身就是对你们有利的因素。



模型地带

MOXINGDIDAI

隔了一期，"模型地带"终于又能与大家见面了。这段时间收到了不少表示支持这个栏目的来信或电子邮件，还有一些热心读者就栏目的内容以及形式等方面提出了非常有参考价值的建议与意见，真的是非常感谢大家。

另外，在十六夜的Blog里面也经常会有相关题材的介绍，感觉一页不过瘾的玩家可以经常去那里看看。

http://blog.levelup.cn/members/sunsiga/

Poison

街头霸王III 三度冲击

▶这种曲线可不是某姐能够比的……

看着眼熟？没错，Poison就是那个在《街头霸王Ⅲ 三度冲击》中陪雨果上场的美人（早年还在《快打旋风》中蹦来蹦去）。相信与十六夜一样，大家在第一眼看到时一定马上便被作品出色的造型所吸引。整个作品散发着一种诱人、致命的气息，就像一瓶艳色的毒药。

还有一点不得不提，在官方设定中Poison的性别为"男"，也就是说……相信与GOUKI一样幻想破灭的人肯定不在少数，还好他的妹妹Poison kiss是个正常人。

铃

Dears

▲有时候无表情更能吸引人；

种类：PVC完成品
比例：1/8（200mm）
售价：4800日元
发售日：2005年11月
原型制作：亚野MEGA郎
出品：キャラアニ.com

这款作品在十六夜看来是同题材中最完美的。最近一段时间逐渐受到关注的新人原型师亚野MEGA郎不负众望，完美地将原作中铃那华丽复杂的长发立体化。可以看到成品给人的空间感相当出色，而制服的质感与反光以及角色表情的刻画也都达到了很高的水准。（参考价：300–350元）

希罗

新天魔界 混沌时代 Ⅳ

◀虽然角度有些邪恶，但心中暗喜的人肯定不在少数。

大魔王夏尼斯和人类女子玛莉娅所生的女儿，新生魔王军的头，系列人气最高角色。年幼时，为了保护吸血鬼族少女梅米而被五英雄之一的风麻哈斩去了左手。

这款希罗刚刚公布出成品图的时候邪魔天使对着拜了好几天（邪魔：……）。正如大家所看到的，这款作品的还原度相当高，除了细致的服装以及饰品外，原型师特别将重点放在了希罗的特徵——名为"爆炎之子"的左手上，使整个作品充满了霸气。

出品：SKAGERRAK

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

发售表中红色字体为受注目游戏

◆本表所收录的游戏发售时间为2006年1月10日～2006年5月1日。
◆推荐度由高到低依次为S、A、B、C级。
◆游戏地区版本请参照货币单位。如美版游戏价格为美元，日版游戏为日元。

2005年12月29日中国银行人民币外汇牌价基准价(仅供参考)

100美元	807.25元人民币
100日元	6.89元人民币
100欧元	958.26元人民币
100港币	104.07元人民币

赋法战争 12.27

推荐度 B　X360　RPG　◆FromSoftware　◆7300日元　◆对应周边未定

作为X360上的首款日式RPG本作有许多看点，首先就是游戏那精美的画面，利用次世代机强劲的机能，将游戏的人物和背景都描绘得光彩照人，特别是游戏的背景，无论是房屋的帖图还是3D场景的纵深感都做得非常好。而大比例的人物也是一大亮点，特别是对话时的大半身像，可以说完全是在炫耀机能，而全语音的设定也让人觉得很体贴，就连街上的一个NPC也有语音，不得不说厂商想得很周到。游戏的战斗是在一个4×4的地图上进行，每个必杀都有一定范围，所以让战斗也充满了战略性。



英雄传说 海之槛歌 01.12

推荐度 B　PSP　RPG　◆Bandai　◆4800日元　◆无对应周边

继3代的《白发魔女》、4代的《朱红之泪》后，PC平台上的正统幻想风格RPG又将推出PSP版的系列第五作。为了寻找传说的梦幻旋律，一支由少年少女、老人与狗组成的音乐团展开了漫长的旅行。他们所过之处，留下的都是悦耳动听的美妙乐曲……本作与系列前作相比，战斗系统经过了较大幅度的修改，通过两个魔法的组合，能够发动特殊的魔法攻击；另外，即时时间技、各种必杀技的设置也令战斗系统得到了极大丰富。不过，相信本作能给玩家带来最深刻印象的，还是游戏中那些动听的曲子吧。



PlayStation2

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年1月					
10日	洛克人合集	Mega Man X Collection	Capcom	ACT	29.99美元
10日	[illegible]	Wild Arms 4	SCE	RPG	49.99美元
12日	幕末浪漫 月华的剑士1・2	幕末浪漫 月华の剑士1・2	SNK Playmore	FTG	3800日元
12日	高机动幻想 白之章 青森企鹅传说	ガンパレード・オーケストラ 白の章 ～青森ペンギン伝説～	SCE	S・AVG	6800日元
12日	世嘉拉力2006	セガラリー2006	SEGA	RAC	6800日元
16日	蔷薇法则	Rule of Rose	SCE	AVG	6800日元
17日	捉猴啦3	Ape Escape 3	SCE	ACT	49.99美元
19日	影之心 新世界 入门包	シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド スタート Pack	Aruze	RPG	5800日元
26日	植木的法则 打倒罗伯特十团！！	うえきの法則 倒すぜロベルト十団！！	Bandai	ACT	6800日元
26日	[illegible]	新 鬼武者 DAWN OF DREAMS	Capcom	ACT	6980日元
26日	I/O	I/O	GN Software	AVG	6800日元
26日	出云战记2 猛剑之闪记	IZUMO 2 猛き剣の閃記	GN Software	RPG	6800日元
26日	侍魂 天下一剑客传	サムライスピリッツ 天下一剣客伝	SNK Playmore	FTG	6800日元
26日	[illegible]	ダージュ オブ ケルベロス －ファイナルファンタジーVII	Square Enix	A・RPG	7800日元
26日	Namco博物馆 街机游戏合集	ナムコミュージアム アーケードHITS!	Namco	ETC	4800日元
2006年2月					
1日	犯罪生涯：帮派火拼	Crime Life: Gang Wars	Konami	ACT	49.99美元
1日	MotoGP 4	MotoGP 4	Namco	RAC	49.99美元
2日	信长的野望 革新	信长の野望 革新	Koei	SLG	8900日元
2日	信长的野望 革新 限定版	信长の野望 革新プレミアムBOX	Koei	SLG	10800日元
2日	摩托浪漫旅	ツーリスト トロフィー	SCE	RAC	5800日元
9日	死魂曲2	SIREN2	SCE	AVG	6800日元
14日	快打旋风：适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
16日	怪物猎人2 dos	モンスターハンター2 dos	Capcom	ACT	6980日元
16日	死神BLEACH 释放的野心	BLEACH ～放たれし野望～	SCE	RPG	6800日元
16日	梦幻之星 宇宙	ファンタシースターユニバース	SEGA	A・RPG	6800日元
16日	DDR斗技	Dance Dance Revolution STRIKE	Konami	MUG	5800日元
23日	混沌武士	サムライチャンプルー	Bandai	ACT	6800日元
23日	新豪血寺一族 煩悩解放	新豪血寺一族 煩悩解放	Excite	FTG	6800日元
23日	幻想水浒传V	幻想水浒传V	Konami	RPG	售价未定
23日	幻想水浒传V 限定版	幻想水浒传V 限定版	Konami	RPG	8800日元
23日	格斗之王 大蛇篇	ザ キング オブ ファイターズ オロチ編	SNK Playmore	FTG	4800日元
23日	格斗之王 大蛇篇 限定版	ザ キング オブ ファイターズ オロチ編 限定版	SNK Playmore	FTG	9800日元
23日	鬼泣3 特别版	Devil May Cry 3 Special Edition	Capcom	ACT	3800日元
23日	魔界战记2	魔界战记 ディスガイア2	日本一ソフトウェア	S・RPG	6800日元
23日	魔界战记2(初回限定版)	魔界战记 ディスガイア2(初回限定版)	日本一ソフトウェア	S・RPG	8800日元
23日	SEGA AGES 2500系列 Vol.25 火枪英雄	SEGA AGES 2500シリーズ Vol.25 ガンスターヒーローズ ～トレジャーボックス～	SEGA	ACT	2500日元
23日	索尼克滑板	ソニックライダーズ	SEGA	RAC	5800日元
2006年3月					
2日	Capcom经典合集	カプコン クラシックス コレクション	Capcom	ETC	4800日元
16日	最终幻想XII	ファイナルファンタジーXII	Square Enix	RPG	8800日元
预定	战国无双2	战国无双2	Koei	ACT	6800日元
预定	战国无双2 限定版	战国无双2 TREASURE BOX	Koei	ACT	售价未定
2006年4月					
20日	大神	大神	Capcom	ACT	售价未定

PlayStation Portable

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
2006年1月					
10日	洛克人：反乱猎人X	Mega Man Maverick Hunter X	Capcom	ACT	39.99美元
12日	英雄传说 海之槛歌	英雄传说 ガガーブトリロジー 海の槛歌	Bandai	RPG	4800日元
19日	街头霸王ZERO3 再度升级	ストリートファイターZERO3↑↑	Capcom	FTG	4800日元
19日	伊苏VI 那比斯汀的方舟	イース ナピシュテムの匣	Konami	A・RPG	4800日元
19日	电车GO! 携带版 中央线篇	电车でGO! ポケット 中央线编	Taito	SLG	3800日元
预定	三国志VII	三国志VII	Koei	SLG	4800日元
2006年2月					
1日	罪恶装备 判决	Guilty Gear Judgment	Majesco Games	FTG	39.99美元
1日	致命格斗：伪装解除	Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	FTG	39.99美元
7日	世界足球 胜利十一人9	World Soccer Winning Eleven 9	Konami	SPG	39.99美元
9日	中原之霸者 三国将星传	中原の覇者 三国将星伝	Namco	SLG	4800日元
23日	幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ	幻想水浒传Ⅰ&Ⅱ	Konami	RPG	4980日元
23日	南梦宫博物馆Vol.2	ナムコミュージアム Vol.2	Namco	ETC	3800日元
23日	怪物王国 宝石召唤师	モンスターキングダム ジュエルサモナー	SCE	RPG	4800日元
23日	头文字D STREET STAGE	头文字D STREET STAGE	SEGA	RAC	4800日元
2006年3月					
1日	伊苏VI 那比斯汀的方舟	Ys: The Ark of Napishtim	Konami	A・RPG	39.99美元
14日	007：来自俄罗斯的爱情	007: From Russia With Love	EA Games	ACT	39.99美元
21日	怪物猎人 自由	Monster Hunter Freedom	Capcom	ACT	39.99美元
24日	新旧洛克人	Mega Man Powered Up	Capcom	ACT	39.99美元
27日	纽约街头教父	Def Jam Fight for NY	EA Games	FTG	39.99美元

Nintendo GAME CUBE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年1月			
10日	洛克人合集	Mega Man X Collection	Capcom	ACT	29.99美元
19日	超级马里奥射手	スーパーマリオストライカーズ	Nintendo	SPG	5800日元
		2006年2月			
23日	霸天开拓史II 最初之翼 众神之子	バテン カイトスII 始まりの翼と神々の嗣子	Nintendo	RPG	6800日元
23日	索尼克滑板	ソニック ライダーズ	SEGA	RAC	5800日元

GAMEBOY ADVANCE

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年1月			
19日	Hudson精选作品集Vol.5 射击游戏合集	ハドソン ベストコレクション Vol.5 シューティングコレクション	Hudson	STG	2800日元
19日	Hudson精选作品集Vol.6 冒险岛合集	ハドソン ベストコレクション Vol.6 冒険島コレクション	Hudson	ACT	2800日元
26日	索尼克ADVANCE & 啾啾火箭队	ダブルパック ソニックアドバンス & チューチューロケット!	SEGA	ACT	3800日元
26日	索尼克弹珠台 & 索尼克大乱斗	ダブルパック ソニック ピンボール パーティー & ソニック バトル!	SEGA	ACT	3800日元
26日	索尼克大乱斗 & 索尼克ADVANCE	ダブルパック ソニック バトル & ソニック アドバンス!	SEGA	ACT	3800日元

Nintendo DS

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年1月			
12日	日式面包房 游戏1号 巅峰决战!	焼きたて!! ジャぱん ゲーム1号 顶上决战!!パンタジック・グランプリ!	Bandai	TAB	4800日元
19日	青蛙王国7	ケロケロ7	Bandai	ACT	4800日元
19日	生化危机 死寂	バイオハザード デッドリーサイレンス	Capcom	AVG	4800日元
19日	失落的魔法	ロストマジック	Taito	A・RPG	4800日元
19日	钢铁之羽	アイアンフェザー	Konami	A・RPG	4980日元
23日	上旋高手2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	39.99美元
26日	死神BLEACH DS 翱翔苍天的命运	BLEACH DS 苍天に驱ける运命	SEGA	FTG	4800日元
26日	弹爵	弹爵	Taito	STG	4800日元
预定	可爱小狗(暂名)	かわいい仔犬DS(假题)	MTO	ETC	售价未定
		2006年2月			
2日	弹射! 泡泡龙方块	ひっぱって!! パズルボブル	Taito	PUZ	4800日元
9日	右脑达人 真解! 找茬博物馆	右脑の达人 真解! まちがいミュージアム	Namco	PUZ	3800日元
23日	圣剑传说DS 玛娜之子	圣剑传说DS CHILDREN of MANA	Square Enix	A・RPG	4800日元
23日	三国志DS	三国志DS	Koei	SLG	4800日元
27日	超级碧奇公主	Super Princess Peach	Nintendo	ACT	39.99美元
预定	大航海时代IV 新的航线	大航海时代IV ROTA NOVA	Koei	SLG	4800日元
		2006年3月			
2日	哆啦A梦 野比太和恐龙2006 DS	ドラえもん のび太の恐龙2006 DS	SEGA	RPG	4800日元
9日	天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	Bandai	RPG	4800日元
20日	银河战士PRIME: 猎人	Metroid Prime: Hunters	Nintendo	ACT	39.99美元

Xbox

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年1月			
10日	侍魂 零	Samurai Shodown V	SNK Playmore	FTG	49.99美元
24日	格斗之王'94 Re-Bout	The King of Fighters '94 Re-Bout	SNK Playmore	FTG	49.99美元
31日	洛城末日	Bad Day L.A.	Enlight Software	AVG	49.99美元
		2006年2月			
14日	快打旋风: 适者生存	Final Fight: Streetwise	Capcom	ACT	49.99美元
21日	索尼克滑板	Sonic Riders	SEGA	RAC	49.99美元
23日	索尼克滑板	ソニック ライダーズ	SEGA	RAC	5800日元
23日	格斗之王NeoWave	The King of Fighters NeoWave	SNK Playmore	FTG	49.99美元

Xbox360

日期	本刊译名	游戏原名	公司名称	类别	价格
		2006年1月			
1日	上旋高手2	Top Spin 2	2K Sports	SPG	59.99美元
12日	魔法战争	[eM]-eNCHANT arM	FromSoftware	RPG	7300日元
12日	哥谭赛车计划3	PROJECT GOTHAM RACING 3	Microsoft	RAC	6800日元
19日	NBA Live06	NBA ライブ06	Electronic Arts	SPG	6800日元
26日	通信对战麻雀 斗龙门	通信对战麻雀 斗龙门	AQインタラクティブ	TAB	5800日元
31日	失落的奥德赛	Lost Odyssey	Microsoft	RPG	59.99美元
31日	无限试驾	Test Drive Unlimited	Atari	RAC	59.99美元
31日	古墓丽影: 传奇	Tomb Raider: Legend	Eidos Interactive	ACT	59.99美元
		2006年2月			
2日	凯密欧: 元素之力	Kameo: Elements of Power	Microsoft	ACT	6800日元
23日	泰格·伍兹PGA巡回赛06	タイガー・ウッズ PGA TOUR 06	EA Sports	SPG	6800日元
23日	Over G	Over G	Taito	SLG	6800日元
		2006年3月			
1日	幽灵侦察团: 尖峰战士	Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter	Ubisoft	ACT	59.99美元
14日	火爆狂飙: 复仇	Burnout Revenge	EA Games	RAC	59.99美元
20日	上古卷轴IV: 湮灭	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games	AVG	59.99美元
		2006年5月			
1日	拳击之夜3	Fight Night Round 3	EA Games	FTG	59.99美元
1日	最终幻想XI	Final Fantasy XI	Square Enix	MMO	59.99美元

世嘉拉力2006 01.12



推荐度 B

PS2 ◆SEGA ◆6800日元

RAC ◆对应GT Force Pro

CERO 全年龄 全年龄玩家对应



超级经典的拉力赛游戏在第一作诞生十年之际终于以全新的形态来到我们面前。本作原定于2005年发售，但是为了保证游戏品质，于是连游戏名都改为《世嘉拉力2006》。游戏中除了将前两作的经典赛道进行完全重制之外，还将增添新的车辆和比赛场地，而比赛模式也会针对家用机进行强化。



游戏还将对应GT Force Pro操纵器，通过这个目前最强大的游戏操作周边，玩家将体会到最真实的拉力赛感觉。目前本作是PS2的独占游戏，其他机种的玩家可能要眼红了。

生化危机 死寂 01.19



推荐度 B

NDS ◆Capcom ◆4800日元

A·AVG ◆无对应周边

CERO 18 18岁以上玩家对应



Capcom即将在NDS上推出"《生化危机》系列"初代的重制版——《生化危机 死寂》。本作根据NDS的双屏、触摸等机能，重新制作了许多特色十足的机关谜题，甚至连战斗的方式都有所变化。玩家可以利用触控笔挥舞手中的小刀，在丧尸中杀出一条血路。本作还为吉尔和克里斯增加了一些新动作，比如摆脱丧尸纠缠时的膝撞。利用无线通信功能，本作支持4人同时闯关，



图片中的蓝色三角光标就是玩家的队友。此外，包括道具的摆放位置，敌人的位置和出现顺序都有新的变化，这是一次全新的生化冒险！

超级马里奥射手 01.19



推荐度 B

NGC ◆Nintendo ◆5800日元

SPG ◆无对应周边

CERO 全年龄 全年龄玩家对应



马里奥与他的朋友们又来到绿茵场上了！我们曾经和他们打过篮球、棒球，比过花式滑雪，这次又可以和他们一较脚下功夫了。游戏的人物设定非常可爱，让人一看就不想罢手(特别是他们被球射中而遭受电击的时候)，游戏规则也很简单，任何玩家都可以轻松上手。和CPU进行比赛的时候可以根据自己水平制定不同等级的难



度，而自定义的比赛模式更是乐趣多多，非常适合全家一起娱乐。游戏的美版早在12月9日就已经发售，玩家可以根据自己需要选择语言版本。

精选SEED世界所有唯美画卷　抢先奉献日本最新放映　大幅海报×2　豪华笔记本

160页大16开精装特辑＋未来之影VCD＋两大豪华赠品

高达专辑 第二弹

1月5日 全国上市

未来之影VCD

抢先奉献日本最新放映

《高达 SEED－D》的真正结局《被选择的未来》



《SEED》和《SEED－D》全部珍藏版片头片尾动画

GUNDAM SEED ART BOOK

机动战士 ガンダムSEED MOBILE SUIT GUNDAM 世纪珍藏

机战动士 高达SEED 世纪珍藏 GUNDAM SEED ART BOOK

看专辑 得奖品 动漫游抽奖活动继续展开

抢先奉献日本最新放映

未来之影VCD 《机动战士高达SEED－D》的真正结局《被选择的未来》

《SEED》和《SEED－D》全部珍藏版片头片尾动画

赠品1 大幅海报×2　赠品2 SEED华美笔记本



机动战士高达SEED＋机动战士高达SEED DESTINY

平井久司从业以来首本画集 160页美图将令您目不暇接

看专辑 得奖品 动漫游抽奖活动继续展开

只要购买《机动战士高达SEED 世纪珍藏》就有机会获取精美《SEED》系列人物模型



Animation Comic Game 荣誉出品

GUNDAM SEED ART BOOK